

576

A PC JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

KBÚTE

RETURN TO CASTLE
WOLFENSTEIN

GOTHIC

MOTO RACER 3

IL-2 STURMOVİK

SILENT HUNTER 2

STAR TREK ARMADA 2

RAYMAN
M

MULTIPLAYER

KICSI A RAKÁS!

Hírek

KByte

Konzol

Linkek

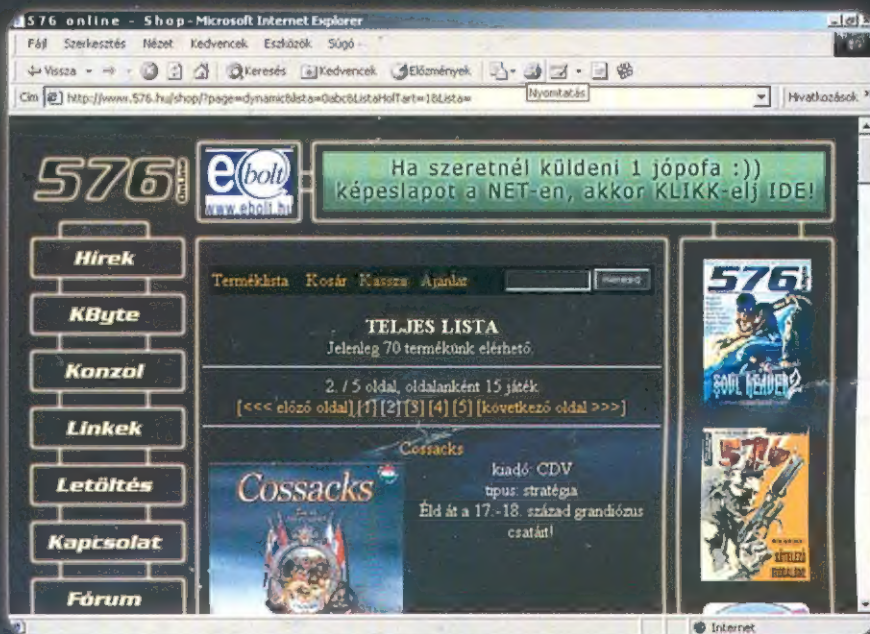
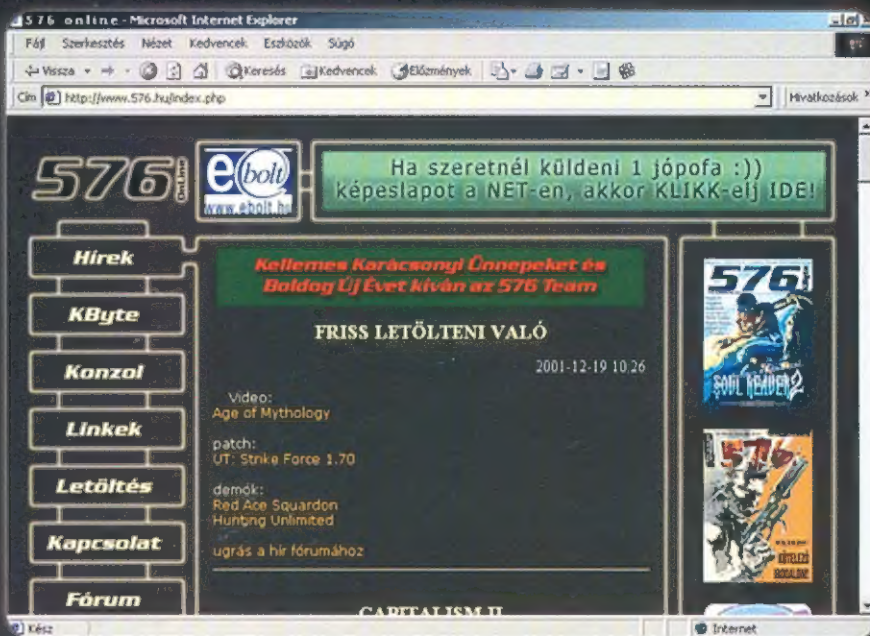
Letöltés

Kapcsolat

Fórum

576

Online



www.576.hu



JANUÁRI ÚJDONSÁGOK



WWW.EVM.HU

1999 FT



1999 FT

A z újságkészítés bizony nem könnyű szakma...
Jöhet ünnep, jöhet hó, betegség, a lapnak meg kell jelennie, akkor is, ha törik, ha szakad.

Persze ne higgyétek, hogy panaszkodni akarok, egyszerűen csak még túl elevenen él bennem az ünnepek miatt lerövidült idő következtében fellépett januári lapzártai körülötte eszeveszett felhajtás emléke.

De hogy el ne kalandozzak: a november-december közepette megtapasztalt játékkörület — úgy tűnik — teljesen kitombolta magát, és hirtelen visszazuhanunk a megszokott kerékvágásba, amikor csak csurrannak-cseppennek a használható PC-s stuffok, és azok közt sem mind arany, ami fénylik. Megijedni azért nem kell, a felhozatal így is eléggé figyelemreméltó: a Gothic, a Return to Castle Wolfenstein, vagy az IL-2 Sturmovik gondoskodik róla, hogy a január se teljen el eseménytelenül a játékkörületek otthonában — mondhatni, a fenti három cím közül nem egy pályázhat a „kitűnő” jelzőre saját műfaján belül.

Számomra — és gondolom, nem vagyok ezzel teljesen egyedül — külön örömtörténet a Guilty Gear X megjelenése is. Régóta vágytam egy efféle verekedős gaméra, mert ez a műfaj a PlayStation térhódítása óta gyakorlatilag teljesen kihalt a PC-kről. A Guilty Gear X megjelenésével egy ütemben megragadtuk az alkalmat, hogy górcső alá helyezzük a műfajt, és némi történelmi áttekintést nyújthassunk nektek — GyZ koma tollából.

GyZ kapcsán rögtön megjegyzendő, hogy a Csevegő e hónapban újfent az ő nevéhez fűződik. Ennek igen prózai oka a rengeteg olvasói levél és e-mail, ami fennen buzdított engem, hogy engedjem át neki a rovatot, és ezentúl szíorkázzon ő. Ennek én szíves örömet eleget is tettem, úgyhogy most mindenki boldog és vidám — kivéve persze GyZ-t, aki „relatív lustaságáról híres” ☺ Az új esztendőben véglegesen kialakult az 576 Team szerkesztőség, annak köszönhetően, hogy februártól egy új embert üdvözölhettek a lap élén: jövő hónaptól már megújult bensővel és külsővel jelentkezünk. A többi maradjon titok, hadd fúrja az oldalakatok! ☺ Ha valaki mégsem bír magával februárig, látogassa sűrűn www.576.hu weboldalunkat, ahol ezentúl a szerkesztőség életéről is naponta friss híreket olvashattok.

Karácsonyi nagy nyereményjátékunkról még nem is szóltam egy szót sem, pedig érdemes! A szerkesztőség bizony már-már szűknek bizonyult a sok megfeszítéssel ellátott levelezőlap miatt, és minden segítséget igénybe kellett vennünk, hogy áthidaljuk a nehézségeket. Végeredmény: alant olvasgathatjátok, hogy ott van-e a nevetek a nyertesek listáján, vagy sem...

Ha pedig ezzel végeztetek, lapozzatok tovább, mert garantálhatom, hogy unatkozni a legkevésbé sem fogtok!

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

Harry Potter noteszt és tollat nyert: Endrédi Edit (Kőszeg)

Battle Realms PC CD-ROM-ot nyert: ifj. Fabók Ferenc (Dömsöd)

Battle Realms Evőpálcikát és tetoválást nyertek: Imre Balázs (Jászberény), Németh Péter (Szentgotthárd), Papp András (Budapest)

Aquanox PC-CDROM-ot nyert: Donka Tibor (Szentcs)

Aquanox fürdőlepedő-t nyertek: Elek Zoltán (Polgár), Tuska Gábor (Debrecen), Kocsis Csaba (Szeged)

Aquanox póló-t nyertek: Bodor Bálint (Budapest), Erdei Gábor (Nyékládháza), Hattyár Péter (Budapest), Szabó László (Kőrmend), Varga Tamás (Tata), Balogh József (Gesztérd)

Aquanox karórát nyertek: Bella Zoltán (Budakeszi), Magda Gábor (Pécs), Kercsényi Ferenc (Vilmány)

Aquanox vízpisztoly-t nyertek: Jánosi Richárd (Budapest), Géczy Attila (Salgótarján), Iván Mária (Hajdúböszörmény), Agócs László (Jászládány)

Soul Reaver 2 PC CD-ROM-ot nyert: Bakonyi Bence (Tatabánya)

Soul Reaver 1 PC CD-ROM-ot nyertek: Kovács Máté (Mezőkeresztes), Mátyás Miklós (Budapest), Majoros Péter (Miskolc)

Soul Reaver 2 poszter-t nyertek: Losonczy Ádám (Salgótarján), Vancsura Miklós (Somogyvár), Illés Tamás (Celldömölk), Kiss Dániel (Taktaharkány), Varga Roland (Kiskőrös), Tokaji Sándor (Paks), Maticsek László (Budapest), Zóld Tamás (Esztergom), Dülk Marcell (Budapest), Nagy Péter (Kulcs)

Nyereményeiket postán küldjük!



2002.
Január

Bevezető 2

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESÉK

Hírek 4

Starmageddon 10

Mafia - La Cosa Nostra 12

Sea Dogs 2 14

ISMERTETŐK

Gothic 16

Return to Castle Wolfenstein 22

Silent Hunter 2 26

Guilty Gear X 30

IL-2 Sturmovik 34

GOthic



16

34

IL-2

STURIMOVIK

RAYMAN

M



62

TARTALOM

Capitalism 2	36
Star Trek Armada 2	40
Shadow of Zorro	44
Schizm	52
Casanova	54
Hitchcock's Final Cut	56
Europa Universalis 2	58
Takeda	60
Rayman M	62
Gorasul - Legacy of Dragon	64
Moto Racer 3	68
Ballistics	70
Master RallyE	72
The Settlers 4 Mission Pack	74

CHEATEK, EGYEBEK

Harcosok Klubja	32
Kult Játékok: Klax	76
Visszatekintő	78
Cinkelt lapok	82
Hardver Teszt: Rockfire Botkormányok	84
HardWARE	86
SzösszeNET	88
A hónap dumája	90
A hónap bukása: Holly Sword - The Ring	91
Csevegő	92
Februári ajánló	96
Toplisták	96

RETURN TO CASTLE
WOLFENSTEIN

22



MASTER RALLYE



26

MOTO RACER 3

68

SILENT HUNTER 2

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.

576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás bwc@576.hu

Levélátvitel: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!

NEWS GOING GOLD

JUDGE DREDD Rebellion

www.rebellion.co.uk/games-dredd-index.html

Ki ne ismerné Dredd bírót, az apokaliptikus jövő törvényhozó elemét, aki nem éppen barátságos módszereitől, vagy a bűnözők testi épségének szem előtt tartásától vált hírhedtté.

Sajnálatos módon ki hazánk szülöttjei többnyire csak a moziváltozatra asszociálhatnak, hiszen az eredeti, klasszikusnak mondható képregény nálunk csak elég körülményesen (vagy egyáltalán nem) volt beszerezhető. A banális gyenge filmmel ellentétben ez igazi hard-core csemege, brutális, erőszakos ábrázolásmóddal megáldva, nagyon kemény, olykor horrorba, thrillerbe hajló történetvezetéssel.

Nos, a nagy „lawgiver” ezúttal újra megmutatja, mire képes a mi kis PC-nken. Vajmi sok információ mindeztidáig nem szivárgott ki a játékról — az itt látható screenshotokon kívül. Annyit azonban már most tudni lehet, hogy egy akció játékhoz van szerencsénk, amely a logikai puzzle-k helyett leginkább a törvénysértők üldözését, elfogását, ne adj’ Isten, kivégzését helyezi előtérbe. Ebben lesz segítségünkre a fentebb már említett Lawgiver (mely arról nevezetes, hogy több fegyver egy „személyben”: sima lövedék, robbanó lövedék, bumeráng lövedék, páncéltörő lövedék — összesen tizenkét különböző fegyver pótlása), valamint Dredd bőszen nagy motorja, a Lawmaker, mely szintén hozza saját fegyverarszenálját — és a filmmel ellentétben NEM repül...

A játék az első Aliens vs. Predator engine-jét használja — megijedni nem kell, az említett motor még ma is jócskán megállja a helyét, főleg, hogy a fejlesztők állításuk szerint kijavították az olyan hibákat, mint az alacsony poligonszám, és az alacsony színminőségű textúrák. A hatalmas helyszín miatt külön figyelmet fordítanak a textúrák felbontásának és a modellek poligonszámának dinamizmusára is.

Számomra külön öröm, hogy — szintén a készítőik szerint — a Judge Dredd karakterei egy az egyben úgy festenek, mint a képregényben. Épp csak 3D-ben...

Megjelenés: még idén...



FAR WEST

JooWoD/Greewood Entertainment

www.farwest-game.com



Valahogy mindig is vonzódtam a vadnyugati témájú játékokhoz. Magam sem tudom pontosan, miért, de a gojkómitics féle Winnetou filmek, és az a jónéhány Cooper meg May könyv, amin gyerekkoromban átrágtam magam, biztosan közrejátszik ebben.

Volt már egy-két próbálkozás a közelmúltban is a témában, többkevesebb sikerrel — mondhatni. Az Amerika igen szerény sikereket könyvelhetett el magának, nem kellőképpen korszerű megjelenítésével és a nemrég megjelent kiegészítővel

együtt, de a Desperados kiválósága sem tudta igazán kiváltani a közönség elismerését, lévén már mindenki a Commandos 2-t várta, de azt nagyon...

A témában azonban mindennek ellenére is olyan nagy lehetőségek rejlenek, hogy a JoWoD védőszárnyai alatt ténykedő Greenwood Entertainment fejlesztőgárdája nem átalott belevágni egy vadnyugati játékba, melynek neve: Far West.

A játék alapkonceptiója szerint ötvözni igyekszik a fentebb említett, közel-múlt béli programok alapvetéseit, lévén egy stratégiáról beszélhetünk, amelyben kiemelt szerepet játszik a gazdasági menedzselés, és az akció is. Egy állattenyésztő — műszóval élve: farmer... khm... — bőrébe bújva kell felvirágoztatnunk gazdaságunkat, tenyészteni, adni-venni a szarvasmarhákat, megvédeni a ranchunkat, és eszeveszett tűzharcokba keverednünk a törvényen kívüliekkel.

A megjelenítés full 3D, mely madártávlatról premier plánig zoomolható, és tetszőlegesen forgatható. Az előzetes képeket elnézve azt mondhatjuk, hogy karakterek és állatok megvalósítása egészen élethűre sikeredett, köszönhetően a német grafikusoknak.

Természetesen a kampány mód mellett — melyhez igen lebilincselő történetvezetést ígérnek — lehetőség lesz Lan vagy Internet segítségével multiplayer konfrontációba keveredni.

Kis szerencsével végre valakinek sikerül valami maradandót alkotnia a vadnyugati témában is...

Megjelenés: még idén...





NATURAL RESISTANCE: DAYS OF FATE

JoWoD/Silver Style Entertainment

www.silverstyle.de

A jövőben egy gyilkos fertőzés elterjedése miatt az emberiség föld alatti bázisokra kényszerül — míg nem egy szép napon az egyik ilyen bázis lakosai ki nem dugják orrukat a felszínre, mondván, nézzük meg, mi is a helyzet odafönt. Amit találnak: egy korhadtt bolygó, melyet különböző bűnöző elemek irányítanak. Most e maréknyi emberkének is ki illenék szakítani a maga részét a koncból, vegyük hát őket pártfogásunkba jól. Ez lenne a Natural Resistance alapsztorija, mely játék műfaját



tekintve Real-Time stratégia, 3D-ben, komplex ökológiai rendszerrel, dinamikus változó flórával, faunával,



teljesen leírható tereppel. Túl sok információ még nem elérhető, annyi azonban már tudható, hogy a program alapvetése szerint erőforrás menedzsment nem szükségeltetik — a felszereléseink és egységeink fejlesztése és bővítése, gyarapítása ezért igen egyszerű módon zajlik, melyet nevezzünk lopásnak.

Persze az egyjátékos mód mellett lesznek multiplayer variánsok is, úgy mint: King of the Hill, Capture the Flag, Deathmatch — maximum 8 főig.

De inkább beszéljenek a képek helyettem...

Megjelenés: 2002. Q2



SOLARIS 104

Akaei/Apollo Entertainment Software

www.solaris104.com

A Grouch és az M — Alien Paranoia kapcsán elhíresült (?) Akaei szintén nem sokkal karácsony előtt jelentette be legújabb játékát, az Apollo Entertainment Software brazil fejlesztőcsapat berkeiben formálódó Solaris 104-et. Retro és Old School rajongók (és GyZ), figyelme: a Solaris 104 egy jóféle oldalra scrollozós lövöldözős game lesz!

A jövőben egy rakat különböző idegen faj küzd egymással a galaxis gyarmatosításának privilégiumáért. Természetesen a Föld is kivézenlyi legűtőképesebb armadáját, nehogy lemaradjon a zsíros koncról — a játékos, mint ezen hadsereg 104-es számú pilótája csatlakozik egy igen-igen titkos akci-

óhoz, egyszersmind a játékhoz. Ha kudarcot vall, bolygónk bizony idegenek uralma alá is kerülhet! ***jaj-jajaj!!!*** A feladat nem más, mint elpusztítani egy generátort a fagyos Bothrops bolygón — de természetesen előbb eljutni odáig.

A játékban 11 káprázatos pályán küzdhetünk meg az ellenségek százai-val, mindezt részletes és színpompás megjelenítésben, Old School árkád zenével, telepítés nélkül (a játék magáról a CD-ről fut majd), egy rakat filmbejátszással.

Megjelenés: 2002. Q1



LORGAINE: THE BLACK STANDARD

Kapooki Games

www.lorgaine.com

Azok számára, akik vonzódást éreznek magukban az ír kelta mitológia és mondavilág hőseihez, Lugh népéhez és Tir-Nan-Og-hoz, egy MMORPG-be (On-line szerepjáték) oltott stratégiával kedveskedünk e havi híreinkben: ez pedig a Kapooki Games Lorgaine-je, mely játék univerzumának készítéséhez megalkotásához a készítő nem átalítottak még a magyar kultúra örökségeihez is hozzápiszkálni (lehet kutakodni a hivatalos weboldalon — aki megtalálja, mire céloztam, kap egy piros pontot).

A játékos feladat nem más, mint a szembeszállni az Eire földjét ostromló rosszakkal, illetőleg párbajra kihívva őket felszabadítani az ír földeket.

A játék menete leginkább a sakkhoz hasonlítható: a párbajozó feleknek 12-12 egysége van — köztük egy hős, akit a többi egységnek kell védenie. A párbaj megnyeréséhez az egyik félnek el kell foglalnia az ellenséges hős start-helyét, vagy kiűzni minden ellenséges egységet. Egy körben azonban csak adott számú lépésünk lehet.

Ha más nem is, de a koncepció érdekessége, és a grafikai prezentáció mindenképp megérdemlik, hogy vessünk egy pillantást erre a programra is...

Megjelenés: 2002. Q1





BLOODRAYNE

Take 2 Interactive/Terminal Reality

www.terminalreality.com/Bloodryne

A közvetlen napjainkban kialakult konzol forradalomnak köszönhetően egyre sűrűbben találkozhatunk a multiplatform kifejezéssel — nem kell latin tudás hozzá, hogy kitaláljuk, mit is jelent ez a hangzatos szó: olyan játékokra aggatható jelző ez, melyeket egyszerre több informatikai szórakoztató szerkentőre is fejlesztenek.

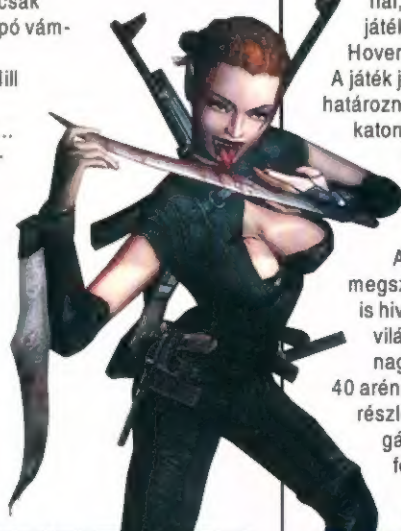
Efféle játéknak ígérkezik a BloodRayne is, mely műfaját tekintve egy külső nézetes horror-akció-kaland program, melynek történeti szála is igen érdekesnek ígérkezik, de ezt itt és most kifejtani helyhiányra hivatkozva nem áll módunkban...

elég az hozzá, hogy a Wolfensteinre hajazó világháborús-misztikus vonalat követi — főhőse pedig a karcsú BloodRayne ügynök, aki bizony csak részben ember, egyéb vonatkozásaiban vérszopó vámpír.

A játékmenet leginkább a Resident Evil, Silent Hill által elnépszerűsített módon vesz majd minket igénybe — rengeteg puzzle, de még több akció... Bár a hölgyike felszereléseinek listája még jócskán kialakulófélben van, annyi már tudható, hogy a hagyományos löfegyvereken túl rendelkezésre állnak majd emberfeletti, fejleszthető képességei is: vámpír mivoltának köszönhetően a végsőkéig fokozhatjuk sebességét, ügyességét, látását, stb. Itt érdemes megjegyezni, hogy a felfokozott, emberfeletti sebesség kezelése érdekében afféle Matrix-os (vagy Max Payne-es, ha rosszmájúak akarunk lenni — de nem akarunk) „belasulási” effektnek lehetünk majd tanúi. Külön érdekességként említhető még BloodRayne kisasszony folyamatosan növekvő vérszomj mutatója is, melyet kellőképpen kielégítve még hatékonyabb (afféle Quad-Damage-re emlékeztető) állapotba hozhatjuk hősünket.

Szóval minden adott, hogy a mi Laránk trónja végre ne csak meginogjon, de le is dőljön. Terminal Reality, rajtad a világ szeme.

Megjelenés: 2002. ősz



HOVERACE

RUSSOBIT-M/GSC GAME WORLD

www.gsc-game.com/english/hoverace/



Igazi unikumnak tűnhet a PC-s arcade játék rajongók szemében a Hoverace nevezetű game. A program maga egy árkád-verseny, némi gazdasági menedzsment elemmel megtűzdelve.

A sztori szerint már jócskán benne járunk a XXI. században, amikor is a fejlett technológiának köszönhetően kialakul a tömegszórakoztatás legújabb vesszőparipája: a Hoverace. Sebeség, akció, kockázat, izgalom — ezek a legfőbb jellemzői ezen sportnak.

A játékot a kifejezetten erre a célra léte-

sített arénákban játsszák, ahol a terepviszonyok mesterségesen vannak kialakítva: nem is találhatók itt más, mint egy előre megszabott útvonal, néhány épület, hidak, csatornák, gépek, rámpák, teleportok. A játékosok ezek között teljes mozgásszabadsággal közlekedhetnek Hovercraftjeiken, melyek gyakorlatilag lebegő autók...

A játék jelenlegi készütségi fokán a fejlesztők hét alapvető géptípust határoznak meg: a felderítő kocsit, a sportkocsit, a civil kocsit, a rendőrautót, a katonai kocsit, a hi-tech járgányt, és a kamiont.

A Hoverace esetében kétféle játékmód vár majd ránk. Az első, a Pursuit (Üldözés), melyben minden aréna elérhető, a versenyek csak a nevezési díjban, a nyertes jutalmában, illetve a szabályokban különböznek.

A Career (Karrier) mód jellemzője, hogy hasonlószerű játékokban megszokott karrierépítgetés mellett gazdasági tevékenységet folytatni is hivatottak vagyunk: itt jönnek képbe a rájátszások, bajnokságok, világkupák, amatőr és profi ligák, különböző csapatok, na meg a nagy lóvé...

40 aréna, 24féle kocsimodell, valósidejű fizika, fejlett sérülésmodell, részletes upgrade (100féle cuccot pakolhatunk majd kedvenc járgányunkra!), és persze multiplayer lehetőség emeli majd a játék fényét, ha megéjük...

Megjelenés: 2002. Q1





DREADNOUGHTS

Xenopi

www.xenopi.com/dreadnoughts

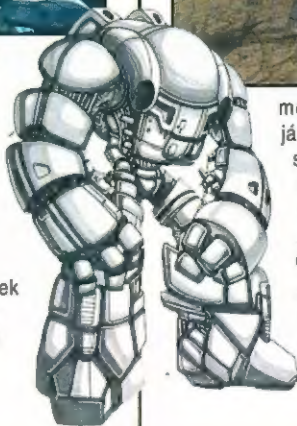
Se vége, se hossza azon játékok listájának, amelyek a mostanában oly népszerű koncepció alapján készülnek: végy egy First Person Shooter engine-t, és csomagold csapatjátékra épülő kőtöbbsébe.

Ezen elképzelés szerint készül a Xenopi legújabb fejlesztése, a Dreadnoughts is.

Az alapötlet a Tribes 2-ben tapasztaltakhoz hasonlitos: kis csapatunk hatalmas térképeken ténykedik egymás kiirtásán, böszme nagy légi járgányok segítségét igénybe véve. Minden csapat rendelkezik egy ilyen hajóval, mely kormányozható és kormányozandó. A cél ezek megsemmisítése, illetve sajátunk megvédése. A nagy légi bázisok (ezek neve a

„Dreadnought”) irányítása nem éppen szimulátori tapasztalatokat követel: a játékosok afféle madártávlati stratégiai térkép segítségével navigálhatnak. Jóllehet, a szimulátor-rajongók most berzenkednek, de ne felejtjük el, hogy itt most egy FPS-ről van szó — ily módon pedig több ideje jut a pilótának is magára a harcra. A Xenopi fejlesztőgárdája egyelőre nem tervezi a Tribes 2-ben gyengécske sikereket elért hatalmas létszámú csapatok támogatását: 32 főben fixálták le az egy szerveren egy idő alatt küzdhető játékosok számát.

Ha a kedves olvasó számára mindez nem is mutat túl a tucat FPS-ek által hozott színvonalon, azért mindenképp figyelemre méltó, hogy valószínűleg ez lesz az első csapatorientált program, amit Xbox és PC játékosok együtt nyomhatnak a neten ☺



Megjelenés: talán még idén...

GHOST RECON MISSION PACK

Ubi Soft/Red Storm

www.ghostrecon.com



Az 1986-ban alapított Ubi Soft Entertainment szövivői néhány nappal karácsony előtt jelentették be, hogy a világszerte több helyütt is igen kritikus fogadtatásra talált, Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Reconhoz már készült is az első kiegészítő.

A mission pack Észak-Afrika hadszíntereire kalauzolja majd el a taktikai főrész perszon sűterek szerelmeit: feladatuk nem más lesz, mint az Egyesült Nemzetek Szövetségének támogatását élvezve véget vetni az egymással szembenálló térségbeli országok háborúskodásainak.

A Rainbow Six sorozatban

megszokott módon itt is számíthatunk új fegyverekre, járművekre és ellenségekre, valamint nyolc darab (nem túl sok!) egyjátékos küldetésre, és egy rakat új multiplayer mapre is. A készítőik javított vizuális és hanghatásokat ígérnek, ezzel is tovább növelve a játék valóságűségét.

A kiegészítő korai megjelenését elnézve úgy tűnik, a Tom Clancy nevével futó játékok nem kerülhetik el sorsukat: a „megkiegészítősödést”. Bízunk benne, hogy a Ghost Recon expansion-jei többet és maradandóbbat nyújtanak majd nekünk, mint Rainbow Sixes kistestvéreik.

Amen.

Megjelenés: 2002. március

AMERICAN CONQUEST

CDV/GSC Game World

www.gsc-game.com/index

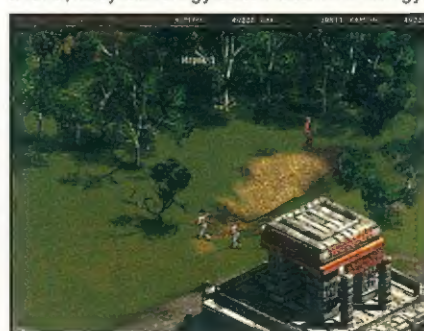
A nemrég keltezett Cossacks sikerességét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy már javában készül a GSC Games műhelyében a fent említett remekmű módosított grafikai motorjával fémjelzett RTS üdvöske, az American Conquest.

A cím alapján már sejthető, hogy a játék központi témája az Újvilág felfedezése körül bonyolódik: a cél az Amerika névre keresztelt hatalmas földrész felderítése, a kolonizáció beindítása, és a kontinens történelmi jelentőséggel bíró országainak (Egyesült Államok, Kanada, Mexikó, és az egyéb dél-amerikai államok) megalapítása. Ugyan-csak a Cossacksra



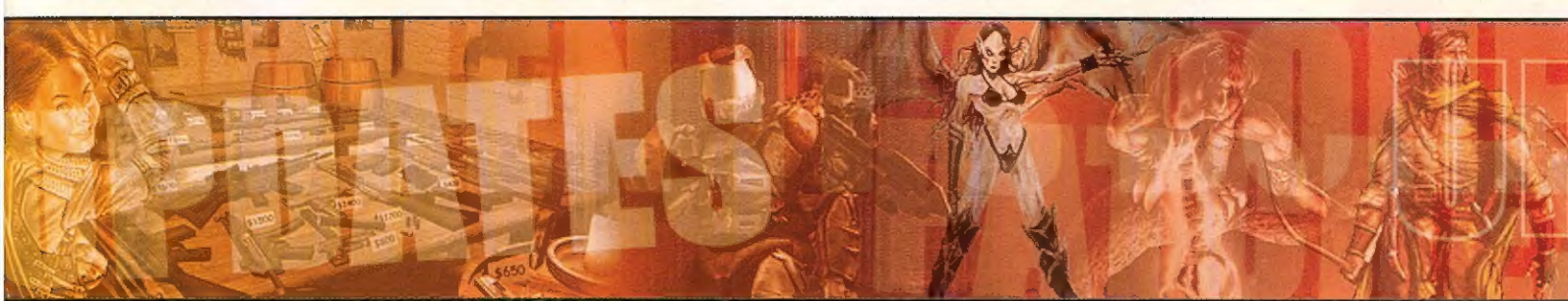
hajaz a program azon vonása is, miszerint lehetőségünkben áll végigkövetni a számunkra már csak a történelemben létező birodalmak (inkák, maják, aztékok, csibcsák) fellendülését és bukását, átélni a nagyobb jelentőséggel bíró historikus háborúkat, forradalmakat.

A készítőik epikus méretű, dinamikus csatákat ígérnek, taktikai megkötések nélkül, melyekben egyszerre akár 16 ezer egység is részt vehet!



Összesen 12 európai és natív amerikai nemzet felvirágoztatása közül választhatunk majd, de lesznek itt hatalmas és változatos mapok flórával-faunával, single player, multiplayer játékmódok, szóval minden, mi stratégia rajongók szemének-szájának ingere...

Megjelenés: 2002. Q2



VIVISECTOR: CREATURES OF DR. MOREAU

Wizard Works/Action Forms

www.vivisector.com

Éppen egy nappal karácsony után jelentette be a kijevi Action Forms fejlesztőcsapata munkájuk legújabb, már-már béta-közei állapotban leledző gyümölcsét, a Vivisector.

A játék címe a latin vivisectionból származtatott fantáziaszó: jelentése élveboncoló — de akinek mond valamit Dr. Moreau, vagy H.G. Wells neve, az már egyből asszociálhatott az alcím alapján. Annyit azért hozzá kell tenni, hogy nem a klasszikus sztori adaptációjáról esik itt szó — a program eseményei pontosan száz évvel az eredeti történet után játszódnak. Ekkor esik meg, hogy hősrünk a sors szeszélyének, és a váratlan körülményeknek köszönhetően egy elhagyatott szigeten találja magát: jobb választása nem lévén, neki is lát felderíteni azt. Szerencsétlenségére igen hamar rájön, hogy a sziget koránt sem lakatlan — a legújabb bio-genetikai kutatások eredményei találhatók itt, Dr. Moreau bomlott elméjének örökebe lépett tudósok torzszülöttei.

A játék műfaja First Person Shooter, de a készítőik igen nagy hangsúlyt fektetnek a domináns történetiségre is — persze a látvány tekintetében is igen sokat ígérnek: a saját fejlesztésű AtmosFear a kor követelményeit mindenben kielégítő platform, mely belső és külső helyszínek renderelésére egyaránt jól használható, és igen széles hardware

támogatottságnak örvend.

A Deus Ex óta igen népszerű szerepjáték elemek is megtalálhatóak a Vivisectorban: hősrünk képességeit fejleszthetjük, fegyvereit folyamatosan upgrade-elhetjük. Az előzetes képeket elnézve igen csak meglepőnek, de annál szimpatikusabbnak ígérkezik a készítőik által előrevetített gépigény: mindössze egy 400 MHz-es procira, 96 MB RAM-ra, és egy 16 megás videokártyára lesz szükségünk, hogy megküzdhessünk a helytelen útra tért emberi elme által alkotott monsztrékkal. Idén nyáron talán még az is kiderül, mi is történt valójában 1887-ben ezen az Ecuador-közei szigeten, déli szélesség 1°, nyugati hosszúság 107°-nál...

Megjelenés: 2002. nyár



MIGHT AND MAGIC IX: WRIT OF FATE

3DO/New World Computing

www.3do.com



A számítógépes szerepjátékok Szentháromsága, a Might & Magic, Wizardry, Ultima sorozatok megjárták a számítógépek majd' minden generációját az elmúlt tizenöt évben.

Ezúttal a Might & Magic legújabb képviselőjének bemutatásáért gyűltünk egybe. Lássuk:

John van Caneghem, a sorozat atyjának legifjabb stábjába megpróbálkozott új életet lehelni a sorozat 9. tagjába. Fejlesztettek egy teljesen új motort, javítottak a scripteken, kialakítottak egy, az eddigieknél jobban használható kezelőfelületet. Ezúttal valóban 3D-ben pompázik a játék: az engine-ről a Monolith gondoskodott, akik a LithTech egy kifejezetten erre a célra készült módosulását integrálták a programba.

A harc továbbra is hasonló marad, mint ahogy azt a

rajongók megszokhatták, de a motornak köszönhetően az egyszerű jüzer sokkal könnyebben beleélheti magát, de igen nagy figyelmet fordítottak arra is, hogy a csaták sokkal kidolgozottabbak legyenek — ezentúl tehát nem ront ránk 50 gyíkember egy időben!

Szintén a játszhatóság javítására eszközöltek ki olyan változtatásokat, mint a parti alapú inventory (limit nélkül), racionálisabb karakterosztályok — mindehhez jön még a 40-60 óra tiszta játékidő, és a szövevényes történet, mely az eddigieknél kevésbé világrengető konfliktusra épül, akárcsak az Icewind Dale sztorija.

Négy személyes partink tagjain kívül harcos és nem-harcos NPC-eket is felbérlelhetünk, de változik a karakterfejlesztés rendszere, és a tanár szisztéma is — ezentúl nem kell minden kis zezugot bebarangolni tanárt keresve, a városokban ugyanis céhek találhatók, ahol kiképzik az embert.

Vigyázó szemeketek a képekre vessétek!

Megjelenés: 2002. Q1

PETRACER Techland

www.techlandsoft.com



A lengyel illetőségű Techland — nevük a Chrome kapszán is ismerős lehet — szintén röviddel karácsony előtt jelentette be legújabb készülő játékát, a PetRacert. A programban egy eszement, háziállatok főszereplésével zajló autós bajnokság részesei lehet-

tünk, melynek helyszíneit a Föld és a Hold különböző részei szolgálnak. A játék célja a Világ Leggyorsabb Háziállatának kijáró kitüntetés cím elnyerése. A Techland harminc különböző versenypályát ígér, öt féle környezetben, úgy mint: erdei, dzsungel béli, arktikus, sivatagi, és holdfelszíni. Természetesen mindegyik helyszínen más és más vezetési stratégia követendő, figyelembe véve a helyi viszonyokat (konkrétan: dzsungel — csúszós utak, hold — alacsonyabb gravitáció, stb.). Persze módunkban áll megkönnyíteni nyerési esélyeinket is: igen sokféle power-up felvehető — akad, amelyik a sebességünket turbózza fel, de rálöhetünk az ellenségre paradicsomvetővel is, vagy hozzájuk vághatunk egy darázsfészket, és más agyahagyott ötletek...

A látványról a Techland Chrome® engine-je gondoskodik, így a screenshotok tanúsága alapján rajzfilmszerű, lenyűgöző 3D-s grafikára számíthatunk. És természetesen multiplayer is lesz, ami az efféle stuffokban igazán ritkaságszámba megy...

Megjelenés: 2002.
Q1



REALITY DEATHMATCH JoWood/Soft Enterprises

www.se-games.com



E havi Hírek rovatunkban a JoWood több játékkal is nyomul. Közéjük tartozik a Reality Deathmatch is — ha valaki esetleg már bírt némi információval az Arena nevezetű játékról, az ezek után kapcsolja ismereteit a fent említett címhez, ugyanis a program már ezen a néven fut.

Egy First Person Shooterről van itt szó, melynek történeti alapjaihoz — így designjához is — kiváló alapot szolgáltatott Arnold Schwarzenberger (vagy ki...?) nagy sikerű korai filmje, a Running Man, avagy a Menekülő ember.

A közeli jövőben járunk, amikor is az egyszeri köznép szórakoztatására egy új, kegyetlen valóság-showt eszelnek ki: a résztvevők életre-halálra küzdenek meg egymással óriási pénzjutalomért — no meg a dicsőségért. A játék igen komor, sötét hangulatú világban játszódik, kőkemény zenei aláfestéssel. 13 aréna, 10 fegyvertípus, 17 játszható karakter, és a Counter-Strike „bevásárlási” rendszeréhez hasonlatos fegyverzet és páncélfejlesztés szolgál majd alapjául ennek a pörgős FPS-nek. Igen, pörgős,



hiszen egy egészen érdekes elképzelés, az ún. anti-camper egységek bevezetése gondoskodik majd róla, hogy ne egy sötét sarokban gubbasztva töltsük a játékidőt. Természetesen multiplayer is lesz. Várjuk kíváncsian!

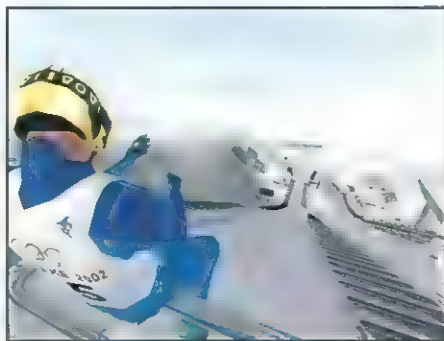
Megjelenés: 2002.
tavasz

SALT LAKE 2002 Eidos/ATD

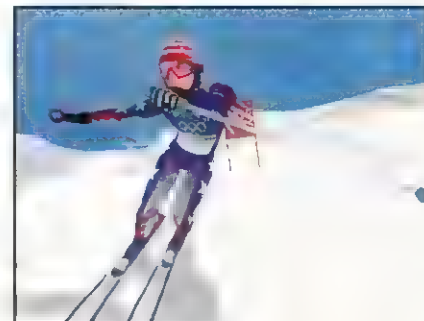
www.eidosinteractive.com

Bár a PC-s sportjátékoknak egyre kevésbé van keletje (hiába na, elmúltak a régi jó C-64-es dzsojsztikszagatos idők...), az angliai Warwickbe valósi Attention to Detail az Eidos védőszárnyai alatt szinte napokon belül előrukkol a Téii Olimpia hivatalos játékával, a Salt Lake 2002-vel. Az ATD neve a tavaly előtti Sydney 2000 kapszán lehet leginkább ismerős.

A program beszerzése esetén hat hivatalos sportágban nyomulhatunk majd (akár többjátékos módban is), ezek: férfi lesiklás, női szlalom, férfi kettes bób, női siugrás, férfi siugrás, és férfi snowboard szlalom. Ha valaki-



nek nem egészen tiszta, mik is ezek a sportágak, egy cseppet se izguljon, én sem tudom, majd az Olimpián kiderül, vagy megtudjuk a tévéből... A megjelenítés terén sincs aggodalomra semmi ok, a készítők mindent bevetnek a valóságghűség magas szintű megvalósításának érdekében: realisztikus fizika, hagyományos téli színhelyek, TV prezentáció szerű ábrázolás, motion capture technológia, stb.



Csupán érdekességként említeném még meg, hogy a Sydney 2000 és a Salt Lake 2002 egy hat éves exkluzív egyezmény eredménye, mely a Nemzetközi Sport Multimédia (ISM) és a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (IOC) között született.

Megjelenés: 2002. Q1

VargaB.

STARMAGEDDON

csillagok cselleng[i]

Im egy cím, melynek már régen meg kellett volna érkeznie. Carmageddon s az első sci-fi RTS-ek után aligha lehetett kétértelmű, hogy előbb-utóbb valamely fejlesztőcsapat tovább gondolja az elmés alapötletet, s Starmageddon néven kezd sci-fi RTS-t alkotni. A mű már gőzerővel készül, így az oly régóta áhított (?) megnevezéssel áldott informatikai szemelvényt most fogjuk, és nagyduván áttekintjük. Így:

A készülő Starmageddon munkálataiért a Lengyel illetőségű Lemon Interactive — jelentése: Citrom Interaktív — felel. A mostanság párhuzamosan két projekten dolgozó csapat boszorkánykonyhájában egy időben folynak az elmélkedésünk tárgyául szolgáló Starmageddon, valamint a Painkiller munkálatai. Mit is kell tudnunk az utóbbiról? Ezt: szintén a csapat által alkotott grafikus motor, a Shine 3D fűti majd őt, mely az alkotók reményei szerint képes lesz forradalmi megoldásokkal emelni egy még nem-annyira-tisztázott stílus szín-

vonalat és sajátosságait. Adrian Chmielarz, mondom: Adrian Chmielarz Lemon Interactive project vezető neve már ismerős lehet azoknak, akik rendelkeznek némi Gorky 17 kultúrával. A Jagged Alliance, Fallout által gerjesztett inspirációs hatások nyomán fogant akció-stratégia elsőik között tette egyértelművé, hogy áldásos módon a Lengyel fejlesztők is képesek piacra érett játékokat alkotni. Chmielarz Úr és csapata sejtethetően nem elégszik meg ennyivel, s a Starmageddon révén a sci-fi RTS felé kacsintgatnak — s teszik ezt tiszta erőből.

Manapság bizony kockázatos dolog lehet változtatni az "insant-sci-fi" metóduson, már ha az emberfia játékkfejlesztésre, s akkor már kerettörténet megírására ragadtatja magát. Vadúr, emberek, űrhajók, idegenek, kolónia, meteor, konfliktus. Ó! Dejszen' készen is vagyunk. Ám a Starmageddon alkotók becsületére legyen mondva, a műfaj alapartozékait ötletes hozadékokkal színe-

sítik, így a sztori egyértelműen megérett a körvonalazásra. Na szóval, default beállítások szerint homo sapiens oldalról kapcsolódunk a történeti vonalvezetésbe. A Starmageddon űrtörténelmi időskálája egy a Föld béli Felfedezések Korához hasonló peri-

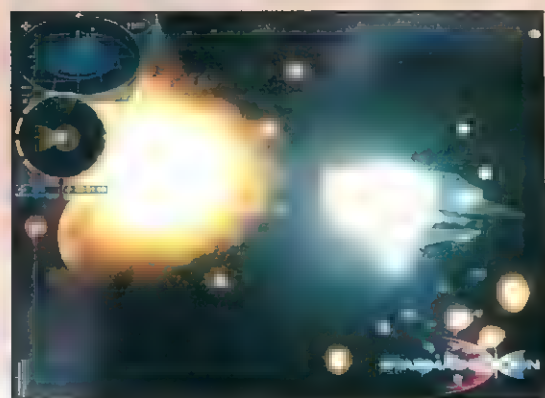


dusba helyzetetett, mikor is: az emberiség technológiai fejlettsége a távolságból eredeztetett fizikai korlátokat már nem ismer. Hasonlóan a Föld 1400-as éveinek végétől számított modellhez, boldog-boldogtalan új világok felé veszi útját, majd örvendezik, ha talált valamit. "— Úgy látom, élet van benne... szerves élet..." Ájjájáj... Az emberi technológia fejlettségére mi sem jellemzőbb, mint a neuron-alapon történő kommunikáció lehetősége űrszekér és pilóta között. Léteznek ezek a Bahamutok — gigászi méretű kolóniahajók, melyek emberek tömegeit szállítják A pontból B-be. Játékos minőségünkben egy három darabból álló Bahamut osztag soraihoz csatlakozunk, mikor bekövetkezik a Fordulat: jön az ekkorra szinte már hiányolt meteor, mely természetesen minden eddiginél nagyobb s minden eddiginél rohamosabb ütemben száguld az anyabolygó felé. Hogy mi lesz a Föld későbbi sorsa, előreláthatólag nem tartozik majd a Starmageddon vizsgálódásainak tárgykörébe. Annál inkább beletartozik az, mi is lesz a

Behemótok potrohában rezidens miliók sorsa — vajon képesek lesznek új bolygók lelakására köszönhetően Magnifikáns Nekünk, avagy átfordulnak szépen aszaltszilvába lá Majmok Boggyója? S itt álljunk is meg: történeti vonalvezetés a ma piacán fellelhető sci-fi RTS-ekben, szép magyar szóval élve: szokott lenni. Az már az érem másik oldala, hogy ezen forgatókönyvek csupán szököévente egyszer mutatnak hajlandóságot a műfaj szélesebb lehetőségeinek kihasználására. Ám Chmielarz Úr és csapata állítja, a Starmageddon háttérében a Star Trekekre ütő, gondosan kitervelt, kvázi: epikus sztori-felhozatal húzódik majd meg, mely révén az iméntiekben említett, mára már elhárapódzott hiányosságokat óhajtják száműzetni. {-Taps és Hullámvás Required-}

Eye-Candy technology. Azaz, sacc Szemcsemege az itt segítségül hívott grafikus technológia neve. A nem kis mértékű magabiztosságra

valló titulushoz örvendő eljárás ezzel együtt is igen tápos screenshotokat nyom ki magából. A látványvilág szépsége nem a magasabb felbontású textúrákra, s még csak nem is a legkialságabb grafikus kártyák teljesítményére





hagyatkozik. "Hát akkó'?" Vetődött fel bennem a kérdés. Nos, az itt életre hívott technológia előreláthatólag a képernyőn feltüntetett elemeket — beleértve a vadúrt, a bolygókat, s egyáltalában: mindent — képes lesz egy-

azon időben, ám független módon kezelni. Kezelés alatt pedig nem más értendő, mint a monitoron szereplő entitások folytonos mozgása, helyesebben: aktivitása. Gyakorlatilag egyetlen pillanatra sem lesz sanszuk eseménytelen bolygófelszínre, avagy eseménytelen teret kémlelni. Megjegyzendő, hogy a készülő mű az újszerű technológia ellenére is sajátjának vallhat majd mindenféle hókuszpókusz, melyek csak elvárhatóak egy a közeljövőben esedékes sci-fi RTS-től. Szívesen riogatok bárkit, úgyhogy itt figyel egy rövidebb áttekintés a motor képességeiről: Bump illetve Mip Mapping. Dinamikus fényhatások. Anisotropikus szűrés. Színes kép. Opcionál NURBS felületek GeForce3 tulajdonosok örömeire. Ja, hogy NURBS. Non-Uniform Rational B Splines, azaz Nem-Állandó, Forgható B Görbék. A populárisabb modellezőprogramokban használható eljárás azóta már standarddá nőtte ki magát, profilja szerint: bonyolultabb görbe felületek megvalósítását teszi lehetővé. Vissza akkor



az Eye-Candy technológiához, s az állandó aktivitáshoz. Összességében tehát be-s kilavírozó aszteroidák, szép csendesen fortogó gázóriások, s egyáltalán: állandó mozgás kezeskednek róla, hogy az Eye-Candy technológiának esélye lehet megnyerni tetszésünket. Lehet csupán: láttam már olyat, hogy valaki a kezébe hullott fene nagy szabadsággal akkora giccsparádét nyomott, hogy nekem volt kellemetlen.

Adrian Chmielarz eképpen összegzi a Starmageddon-szisztéma látványfüggetlen, főbb irányvonalait: "— Mottónk: "Az Úr Vidám Vidék!" Ezért nem akartunk szimulációs elemeket stratégiai elemekkel párosítani, mégkevésbé a játszhatóság rovására alkotni meg nehezen elsajátítható, összetett kezelőfelületeket. Flexibilis, mégis bonyolult műveleteket lehetővé tevő irányításon, s folyamatos történetekben bővelkedő játékmódon dolgozunk. Nem akarunk új műfajt teremteni — az általunk



legszerencsésebbnek vélt, már alkalmazott RTS megoldásokat kombináljuk tucatnyi újszerű elemmel, míg az így kapott egészet az Eye Candy technológia jegyében tolmácsolván hisszük, hogy a Starmageddon méltó lesz az Új Generációs Sci-fi RTS megnevezésre."



Emlékszik még valaki az X-Beyond the Frontierre? Aki nem, az sürgősen szerezz be — lévén említett program az egészen jólnevelt Elite klónok sorait erősíti. Chmielarz úr saját bevallása szerint, az X-Beyond the Frontier ambient-alaphangoltságú kompozíciói mély hatást gyakoroltak a Citrom Interaktív emberállományára, így a Starmageddonban ábrázolt, s természetesen szituáció érzékeny zene békeidőben az említett szemelvény nyugis, Blade Runner Blues szerű kompozícióra üt majd. A Blade Runner Blues pedig jó, jó. Persze esti esőben az igazi, elázott hajú nővel.

hasonló megoldást ugyan már a Fate of the Dragonban is láthattunk, ám ez valami más — az egymástól jelentős távolságokra eső zónákat vagy hyperugráson, avagy Fekete Lyukakon (vász?) keresztül közelítjük majd meg. Utóbbi mondjuk elég érdekesen hangzik, hiszen a Fekete Lyukakból még a fény sem jön ki, vagymi. A Homeworld óta gyakorlatilag állóvíznek felfogható space-RTS piac bizony mára már jócskán elbírna egy újabb, még az ihletőnél is kiforrottabb művet. S ha efféle jelenségek után kutatunk — márpedig kutatunk, látjátok? — úgy az eddig kiszivárogtatott infók, valamint az igen tetszetős screenshotok alapján a Starmageddon mindenképpen komolyabb figyelmet érdemel.

by GyZ



A készülő mű érdekesebb hozadékaik közé tartozik még a Battle Planes metódus. Tökjő: akár három helyen is tevékenykedhetünk egyszerre, akár az univerzum egymástól fényévekre eső területein. Ehhez nyomokban

web: www.lemon-interactive.com/starmageddon.html
fejlesztő: Lemon Interactive
kiadó: Lemon Interactive
megjelenés: 2002.01.

Mafia - La Cosa Nostra

Ledurranto Pisztoletto Naplemento

1930. Szesztlalom. Dohányzó nők. Dohányzó férfiak. Eső. Lehetőség szerint zuhogó. Nagy, és gyors gépjárművek. Lehetőség szerint feketék. Füstös bárók, lusta szaxofonnal, gyanús szaxofonistával. Itt mindenki gyanús. Sőt, igazán csak az gyanús, aki nem gyanús. Mitikus korszak ez, melyet immár nem csupán az éra kebelén bonyolódó filmklasszikusok őriznek — a szórakoztató informatika rohamos fejlődése révén időről időre jelentkezik egy-egy játék is, melyről már messziről illatol a Film Noir jelleg. S noha a stílustól nemhogy idegen, ám éppenhogy szer-

ves tartozéka az akció, a pisztoly puffogatás, avagy a DBS, — tengerentúlon használatos kifejezés, a vezetés közbeni durrogtatást jelöli: Drive by Shooting — az eddig keletkezett Film Noir játékprogramok java része mégis a

megközelítésre jellemző képi, zenei érzelmvilágot helyezi előtérbe, mellőzve a korszak agresszivitásának bemutatását. Gondoljunk csak oly örökzestű

alapvetésekre mint a Grim Fandango, avagy a Disc World Noir. Jó, jó — néhány szakember ugyan Max Payne-t is kikiáltotta Hamisítatlan Film Noir Hősnek, mer'ugye fekete ballonja van, meg aztán nem áttal single alapon felvenni a harcot New York gonoszai ellen. Egy már gőzerővel készülő darab révén

azonban, hamarosan sanszunk lehet belevetni magunkat a millió kronológiai szempontok szerint is értendő kellős közepébe, s tenni azt igen izgalmas módon: jófiúk helyett rosszfiúk leszünk. Maffiózók. S hogy mennyire rossz egy maffiózó? Nos, az előzetes screenshotok s információk szerint, rossznak lenni soha nem ígérkezett ilyen jónak.

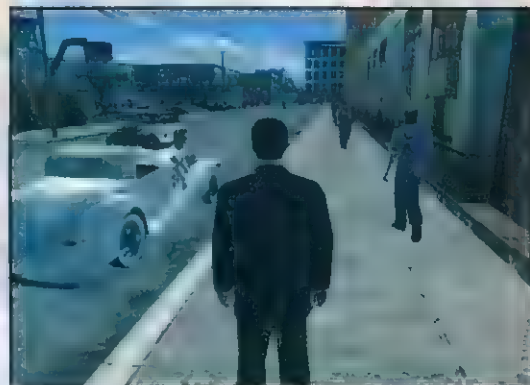
Nem csalás, nem ámtás, s még csak nem is nyomdhiba — a Mafia — La Cosa Nostra csupán egy „f” betűvel használja a „mafia”

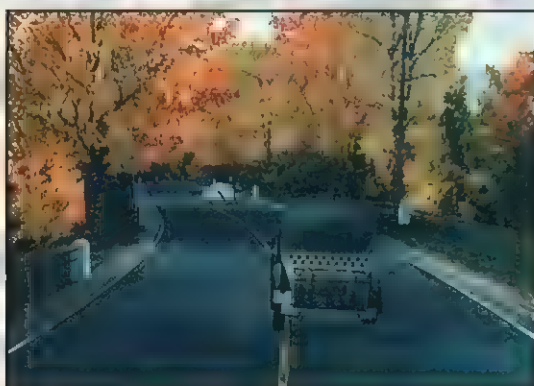
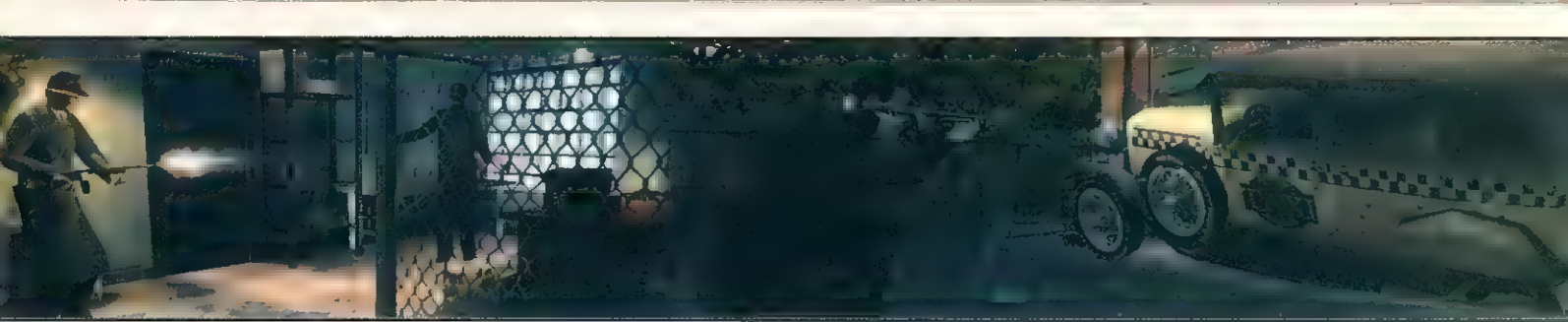
szót, melyet pedig mind az angol, mind a magyar nyelv szabályai szerint két „f”-el kéne írni. Hm. Legjobb lesz felülemelkedni, s szemrevételezni a darab történeti alappilléreit. Szóval, vannak ezek a Salierik, a Mafia által ábrázolt világmodell egyik jelentősebb Családja. Mert ugye, a mafia alapvető komponensei itt is a Családok. A kezdetekkor így afféle kifutófiúként ténykedünk, úgynevezett szolgálatok/szívésségek sokaságát téve meg a Salieri Család képviselőinek, mely révén sanszunk lehet respektet, valamint ismertséget szerezni magunknak. Már be is ugorhat egy másik játék vidám kétsorosa:

„Remember! Respect is everything.” Azaz: „Emlékezz! A tisztelet minden!” Okos vagy, Gézuka! Grand Theft Auto 2, 1999. Az áttételes párhuzam tovább folytatódik, lévén a Mafia során számtalanszor kerülünk majd — természetesen abszolút korhű, s állítóla-

gos nagyfokú részletesség jegyében modellezett — gépjárművek volánjai mögé. Ennek okai: autóban ülve hatékonyabb módon közelíthetjük meg elsődleges célpontjainkat, valamint a Mafia áldásos módon nem rest igazodni a ma korszerűnek mondható irányvonalakhoz. Azaz, egyszerre több játéktípust is tartalmaz, á lá Project Eden, á lá Sacrifice. Pontosítás: a Mafia alapvető jellege egyértelmű akció jegyeket sejtet, ám a műben ábrázolt világmodell révén a darabnak jó esélyei vannak jelentős mértékben kitolni a műfaj határvonalait. Tessék csak szemrevételezni a mellékelt screenshotokat. Mint látható, a Mafia egy, a káprázatos részletesség s kidolgozottság jegyében modellezett várost kínál játékra, melyben egyrészt minden benne van, melyet egy Midtown Madness féle játéktól elvárhatunk. Értsd: működő közlekedés, valamint az abból részt vállaló intelligens, a KRESZ szabályait ismerő s zömmel — copyright by Aigner Szilárd — betartó közlekedők. Ezzel még nincs vége, lévén a készülő mű által szimulált, mintegy 16 négyzetkilométert felölő, bejárható játéktér nem csupán az épületek s autók külső kidolgozottságának bemutatásában jeleskedik — bárhová, bármikor bemehetünk, szemrevételezendő az általunk választott épület bentlakóit, valamint a belső építészeti munkáját. Ez az a pont,

ahol szinte már elfogja az embert a gyanakvás: „Hő? Szóval bárhol kiszállok a szekérből, bármely épület kész vendégül látni virtuális valómat, s nem állja többé utam kérelmetlen, felfestett ajtótextúra? Ezt magyarázod nekem? Biztos vagy benne, hogy ezt magyarázod nekem?” Nos, a mű által modellezett szobák, belső terek screenshotok révén bemutatott változatai valóban minőségi megvalósítást sejtetnek, ám hogy a darabban fellelhető épületek közül valóban bejárható s felfedezhető lesz mindegyik, arra csak az autentikus ateista-reakció adható le. De most nem mondom. Amint már most tudni lehet: a várost, valamint a belső tereket külön kezeli a mű, így az utcáról térvén be valamely épületbe, némi töltöttség várható. Ha azonban minden ház, hotel, bár kidolgozottsága hasonló lesz a screenshotokon bemutatott belső terek részletességéhez, úgy ezt aligha fogja bánni egy maffiózó. Érdemes még szót ejteni a közlekedés egyéb lehetőségeiről is — alternatívánk ugyanis nem merülnek ki a kerék, avagy láb alapú helyváltoztatás örömeiben. Ez idő szerint már létezik vonat,



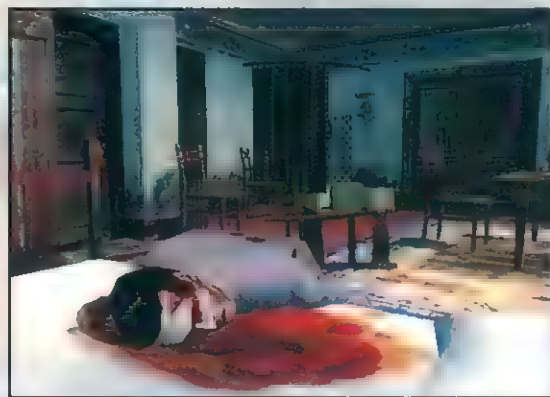


villamos, valamint két busz járat is a műben. Ezeket gyűjtőnéven tömegközlekedési eszközöknek hívjuk, s minden komponensük használható lesz a játékos által. Felvetődik persze a kérdés, vajon mennyi lelkiismeret-furdalást érezne a Grand Theft Auto veterán, ha a bevett metódus szerint kirángatna valakit az autójából — ám, hogy a Mafiában adott lesz-e ennek lehetősége, még nem lehet tudni. Ha én lennék a „prodzsektlédér”, nem hagynám ki. Reménykedjünk együtt. Az autózást illetően egyébként örömmel konstatálhatjuk, hogy a fejlesztőcsapat külön alegységet hozott létre a gépjárművek fizikai modellezését, menettulajdonságait megalkotandó. A Nagytudású Jólértesültek továbbá tudni vélik, hogy a Salieri Keresztapa komoly érdekelt-séget élvez a kor autóverseny-bizniszében — így annak valószínűsége, hogy a Mafia során testközelitapasztalásokat szerezhettek a versenypályán is, szintén nem egyenlő a nullával. A készülő Mafiában ez idő szerint fellelhető, vezethető járgányok száma túlmutat a hatvanon,

ám a konceptisták mindmáig pakolgatják a kor kihagyhatatlannak vélelmezett modelljeit — puff neki — modellezők asztalára.

Játékmenet

Főhősünket, kinek nevét illetően már annyi változat látott napvilágot, hogy nem óhajtok állást foglalni az ügyben, 3rd person kivitelben láttatja a mű. Érintőlegesen már említettük az objektívákat, most elmélyedünk bennük: szinkronban a Driver, valamint a Grand Theft Auto sorozatokkal, itt is célzatos kis nyilak jelzik majd, merre s hová szólít minket aktuálisan felvállalt feladatunk. Tudni



rossz. A kész mű egyébiránt húsz, egyenként is hosszas játékos ígérő missziót számlál, melyek közül egyet-kettőt meg is szellőztettek a mű kiagyalói. Az egyikben például a polgármester reggelre ütemezett beszédét vagyunk hivatot-

kell, hogy ezen küldetések java része időlimittel bír, így munkavégzés közben a legtöbb esetben nem lesz módunk a környezet kidolgozottságában gyönyörködni. Ám, míg a Driver, avagy Grand Theft Auto epizódjainak missziói azért nem igazán voltak hajlandók túlmutatni a „menj ide, vedd fel, vidd oda, rázd le, tűnj el” szisztéma mélységein, a Mafia kidolgozott belső terei nem véletlenül kerülnek ábrázolásra. Magyarázat: a városban bonyolódik a közlekedés, — ha ez meglepő lenne — az autós üldözések, s persze a DBS is. Ezzel szemben, az épületekben bonyolódó akciók révén kidolgozott cselekményszálakra számíthatunk, melyek gyakorlatilag egyet jelentenek a Mafia történeti felhozatalával. Túl a játék által ábrázolt miliő erőteljes világmodelljén s prezentációján, éppen ez teheti majd kiemelkedővé a készülő művet: előreláthatólag egyszerre kapunk az illető klasszikusok felhozatalán is túlmutató részletességet bejárható játéktér szintjén, míg a mű gerincét fordulatokban bővelkedő történeti szálak alkotják. Kiindulópontnak nem túl

tak megakadályozni. Ennek végleges módozatát egy maffiózó alapvető eszközeit ismervén már előre sejteni lehet, ám a misszió felépítése egész ügyes megvalósítást takar. Első körben ki kell derítenünk, merre is tartózkodik a polgármester akciónk megkezdésekor. Kideríthetjük, hogy a yachtján. Így nincs más hátra mint lefigyelni a kikötőbe, majd megkeresni a célpont hajóját. Ballonkabátos minőségünkben persze aligha engednénk fel minket a fedélzetre, a Max Payne-féle beköszönés azért pedig meredek lenne némileg — így következő lépés gyanánt egy, a yachton szolgálatot teljesítő tengerész láb-alól-való eltevése jön, hogy aztán átválalhasunk az elem jóképű uniformisát. Így már bejuthatunk a hajóra, hogy ott covert operation alapon felkutasuk, majd elhallgattassuk a polgármester urat. A missziók így számos, gondolkodást s kombinálást igénylő alfeladatból állanak, melyek teljesítése révén képesek lehetünk megfelelni az elvárásoknak.

Multiplatform

A kiadó Mafiába vetett bizalmát mi sem példázza jobban, minthogy a kor létező összes vezető játékeplatformjára kifejlesztetik azt az alkotókkal. Így a már hamarosan esedékes PC verziót követően már jön is a PS2 változat, sőt a Microsoft ez idő szerint is tárgyal az X-Box verzió elkészítésének feltételeiről. Már a vezető konzolplatformok ily fokú érdeklődése sem hagyhat sok kétséget affelől, hogy ezt érezni kell. Várjuk szeretettel, Columbo balonban, szívalral.

by Gyz

web: www.mafia-game.com
fejlesztő: Illusion Softworks
kiadó: Take 2 Interactive
megjelenés: 2002.01.

SEA DOGS 2

az alga szaga

Atavalyi év egyik legkellemesebb meglepetéseként köszönhetjük az orosz műhelyekben keletkezett Sea Dogsot, mely az őskori Pirates! ihlette klónok között a legsikerültebb darabbá lett. Az ihlető sajátosságaihoz hasonló karrier mód, RPG szerű karakterfejlesztés, valamint igen kellemes grafikus megvalósítás jellemezték a programot. A játékot, mely alapvető jellege ellenére sem tartalmazta a többjátékos üzemmód lehetőségét. A Sea Dogs rajongóközönsége persze kívánta, sőt a későbbiek során egyenesen követelte az ezt a megoldást egy kiegészítő CD, avagy egy jókora patch formájában — ám ráadás korongok, avagy javítócsomagok piacra dobása helyett az eredeti alkotók bejelentették a Sea Dogs 2 munkálatainak megkezdését. Fontos tudni, hogy a Sea Dogs hiába is számított egészen szép, egészen elegáns programnak a kor piacán, a vele szemben felállított eladási elvárásoknak mégsem volt képes megfelelni. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy ezen körülmény felelősei között dobogós helyezésnek örvend a multiplayer támogatottság mellőzése — így a Bethesda áldásos módon hajlandóknak tűnt újabb esélyt adni az Akelának. S lőn: a folytatás természetesen tartalmazza majd az első epizódból kimaradt többjátékos támogatást, míg az alkotók szerint immár 65-70%-os projekt elkészültsége révén, egy átfogóbb szemle megejtése kifejezetten időszerű. Lássuk akkor, mi a tényálladék.

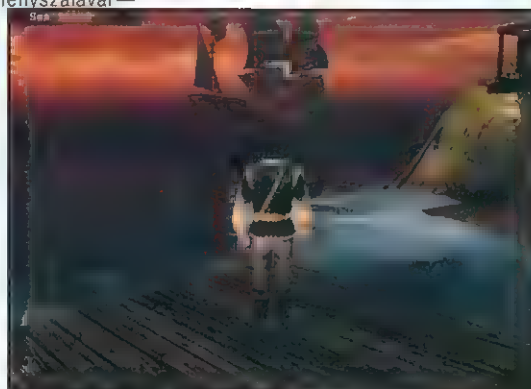
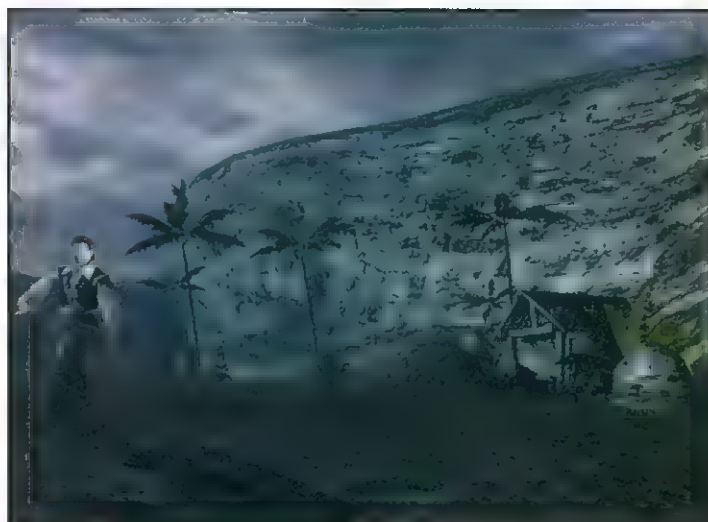
Alapok

„Járt utat a járatlanért el ne hagyj!” — rebeghették maguk elé az első Sea Dogs-ot elkövető Akela

programozói, mikor Sid Meier klasszikus ötletei nyomán életre hívták a virtuál-tengereket. Egy már létező kon-

ceptiót fűszerezni új, s lehetőség szerint kellemes ízekkel azon-

ban aligha válhat a lefektetett irányvonalak kárára. Ilyen új íz volt a Sea Dogs kvázi-kaland elemekkel fűszerezett játékmenete is, melyet a folytatásban az alkotók igyekeztek továbbfejleszteni. Egyfelől, adott lesz egy, a klasszikus kalandjátékok sajátosságaira emlékeztető, puzzle alapú adventure-szál. Azaz, addig esélyünk nem lesz bejutni az olasz kormányzóhoz, míg el nem nyerjük annak bizalmát tucatnyi mellékfeladat teljesítésével. Itt jön a másik, érdekesebb hozadék: ezeknek a kalandoknak a meglétéért s jellegéért ugyanis egy merőben új rutin felelős, mely szerepe szerint véletlenszerű küldetéseket generál, növelvén ezzel a darab szavatosságát. A történet egyébként nem mutat direkt párhuzamot az eredeti epizód cselekményszálával — olyannyira nem, hogy ezúttal a 17-edik század ifjoncként óhajtuk majd megalapozni valamikori, tiszteletreméltó tengeri medvé létünket. Avagy, izlés szerint válhatunk a tengerek rémivé is — csak rajtunk áll. Karakterünk ezen jellemzőit szimuláló, szó van fejlesztett RPG elemekről is, melyek között kiemelt jelentőségnek örvend majd alapvető reputáciánk. Ezen keresztül kísérhetjük figyelemmel karakterünk tengeren, különböző társadalmakban értelmezett megítélését, míg az előzetes információk szerint ennek megítélése minden eddiginél finomabb lesz. Cselekedeteink így csipőből hatást gyakorolnak hírnevünkre valamint a világmodellre is. S noha első olvasatra mindez nem hangzik többnek, mint amennyi alapvetően elvárható a reputációtól, annak állítólagos, sosem tapasztalt következetessége s érzékenysége láthatatlanban is komoly figyelmet érde-



mabb lesz. Cselekedeteink így csipőből hatást gyakorolnak hírnevünkre valamint a világmodellre is. S noha első olvasatra mindez nem hangzik többnek, mint amennyi alapvetően elvárható a reputációtól, annak állítólagos, sosem tapasztalt következetessége s érzékenysége láthatatlanban is komoly figyelmet érde-

mel. Mindezzel nincs vége még: már az első Sea Dogsban is meglehetősen sok fejleszthető tulajdonság jegyében pályolgathattuk karakterünket, ám az ígéretek szerint számos új képzettség is helyet kap a második részben. Ehhez dukál még az új harcrendszer, melyről sajna mindeddig nem sokat tudni — annyi- val kell beérnünk, hogy a régi modellt szinte az alapjaitól készítik újra a fejlesztők. Ismerve a Sea Dogs alapvetően igen kellemes harcrendszert, mindenképp érdekes kérdés, mire is óhajtanak beváltani a kész mű megjelenésekor. Ami, jelezzük: 2002 első negyedében várható

Némi Guybrush Threepwood örökség címén, a Sea Dogs 2 a Karib-Szigetek körzetébe szállt minket irányított víz-s torok szelésre, s teszi ezt korlátlan a szabadságfok jegyében. Az egyjátékos mód egyszerű, esetleg többszöri teljesítése után persze a többjátékos üzemmód nyújtó-lése garantálhatja majd a készülő mű örökvényű szavatosságát. S noha az Akela első ízben tesz kísérlet átgondolt alapokon nyugvó, jól játszható multiplayer modell megalkotására, annak szemrevételezésére irányuló vágyakozási kvóciensünk száma az idő múlásával egyenes arányban hatványozódik.

by GyZ



web: www.akella.com/seadogs2
fejlesztő: Akella
kiadó: Bethesda Softworks
megjelenés: 2002. 02.

Az egyetlen interaktív televízió
Magyarországon.

Előadás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán,
kábelén és az Interneten.



Műsorainkról:

Netburger: Könnyed fiatalos
interaktív magazinműsor minden
hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet,
hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM
CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms,
chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés.
Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan
kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

Boxer: forró hangulatú erotikus
műsor minden pénteken és vasárnap
éjjel. Szex, szerelem és a szükséges
kellékek... Persze nem csak beszélünk a
témáról, hanem látványos
showelemekkel fűszerezzük az adást.



Hol fogható a fix.tv műsora?

Budapest teljes területén és 60 km-es
körzetében az UHF26-os csatornán
szobaantennával, vagy tetőantennával bármely
TV készüléken vehető a fix.tv adása.
Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-
hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a
TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket
a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép,
próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



<http://www.kaloz.tv>

<http://www.fix.tv>
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

A HONAP JÁTEKA
2002. JANUÁR



GO^{THIC}

GOTHIC

Ismeretes

Kupolakalandok

A Német illetőségű Piranha Bytes bemutatkozó műve Gothic címen érkezik. Amit a programról tudni lehetett: készítői szerepjátéknak, sőt, mint rendszeren: jó szerepjátéknak szánták. Ugyanakkor ígérték, viszonylagos kis létszámuk ellenére is — a Gothic team mindössze 16 lelket számlál — olyan megoldásokat mutatnak majd fel a kész művön keresztül, melyek a kor piacán is minőségi, hosszas játékelményt nyújtanak az érdeklődőknek. S amit a programról ez idő szerint tudni lehet:

Bárd – Pofázz!

Volt egy ilyen — király. Ki bölcs s erős uralkodóhoz méltóan békét, szeretetet, s szabad választásokat hozott népe számára. A nép boldog vala, pedig tudta ő azt: hiába is a szabad választások kiváltsága, hiába is az általános jólét — míg a több dekád óta rohamozó barbár törzsek el nem tűnnek e föld színéről, valójában törékeny, s időleges e vidék békéje. S a király hatalma is, persze. Nem véletlen ám, hogy a nagy király ural-

kodásától számított napokról beszélünk — ez a király ugyanis az a király, ki stratégiai felkészültsége, s vasmarkai révén sikerrel zúzza porrá a birodalmára törő seregeket, s azok hátszágait is. Így megy ez évtizedeken át, míg egy napon a messzi északról útjukra nem indulnak az első ork seregek. Majd újabbak, s újabbak. A redves csűrhe valósgos inváziót indít a vidék lakóinak kárára — lépteik nyomán asszonyok, gyermekek s férfiak hullanak, egész impresszív számban. S lőn: a nagy király hamarosan tudomást is szerez az invázióról — ekkorra az ork seregek már-már beérik a birodalom határvonalait. Napokon belül megkezdődik a történelem legvéresebb háborúja az uralkodó harc-edzett katonái s az újabb területekre éhező orkok között, míg nem a királynak konstatálnia kell: hiába is a haderő jelentős részének azonnali mozgósítása, az invázió nemhogy alábbhagyna, ehelyett még több, s még mérgesebb orkok jönnek, amúgy csőstül. S ami még ennél is aggasztóbb: az elhullt humán

egységeknek bizony itt is megvan az a rossz szokása, hogy elhalálózást követően nem áll módjukban visszashállítványozni a birodalom által rájuk bízott javakat — kard, íj, pajzsok, vaskesztyű — a hátszágba.



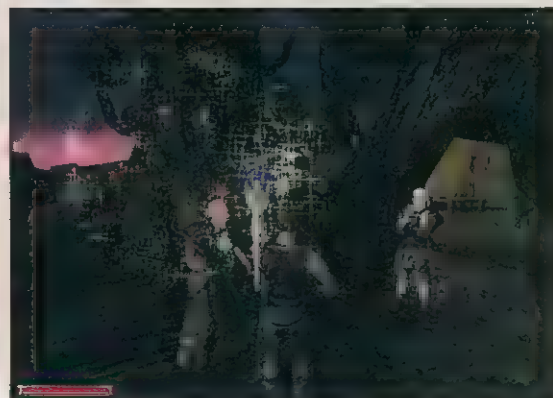
▲ -Ne hallgass másra, jövevény! EBBEN van a nagy bűdös Igazság, nem másban! ...sssssz... slukkot...?

A király s közvetlen bizalmasai így csakhamar felismerik, azonnal meg kell többszörözni a fémkitermelés, valamint a fegyverkovácsolás ütemét. (Kotnyélszekső: ez ugyan szép, de kinek adják majd azt a rengeteg fegyvert?) Az uralkodó elhatározásának komolyságához aligha férhet kétség, míg eszközei annak megvalósítására — nem ismernek határokat. Megóvándó a fémbányákat az ork csűrhéktől, a király mágusai uralkodói parancsra hatalmas energiakupolát kasztolnak a bányavidék felé. Belépés szabad, kilépés sanszتان. Még pontosabban: élő szövetszerkezetrel is rendelkező őőő... dolgok/entitások előtt válik aktívvá a védőkupola, élettelen tárgyaknak — így sejtetően a bányák-ból kinyert erőforrásoknak is — szabad az út. Mint az az intróból is világossá válik, a védőkupola sajátos módon másképpen „sül el”, semmint alkotói szeretnék volna — ám az ezért felelős mágusoknak a krónikások szerint rengeteg idejük

marad gondolkodni mindezen. Aktivitás tekintetében egyébként áramütésszerű élményanyagra számíthatunk: teljesen világos, hogy az egyszeri RPG rajongó egy save után nekisprintel a Kupolának — próba, hátha!

Röviddel a Kupola életre hívását követően, a környező bányavidékek bányászai s a kényszerű Kupola-lakók jól szervezett táborokba tömörülnek. Az évek során három nagyobb góc is — ezt nézd! — létrejövődik: az Új Tábor, a Régi Tábor, és a Mocsár Tábor. Azaz: Old Camp, New Camp, illetve Swamp Camp. Játékos minőségünkben balról érkezünk, két morózus fickó által cibálván egy gunyoros fazon elé. Karakterünk valamiféle bünt követett el, jöllehet annak természetére nem derül fény a játék során. Éppen megállapított büntetésünk hosszát s mibenlétét közölné velünk a süveges ember, mikor szerencsénk (?) újabb ember érkezik, ezúttal jobbról. Azt mondja, megúszhatjuk a halálbüntetést —

jó hecc —, ha hajlandók vagyunk átadni ezt a levelet a Tűzmágusok vezetőjének. Szó szót követ, majd karakterünk rááll az alkura — pillanatokon belül behajítják őt a Kupola alá, hogy a közelben lézengő Old Camp pár





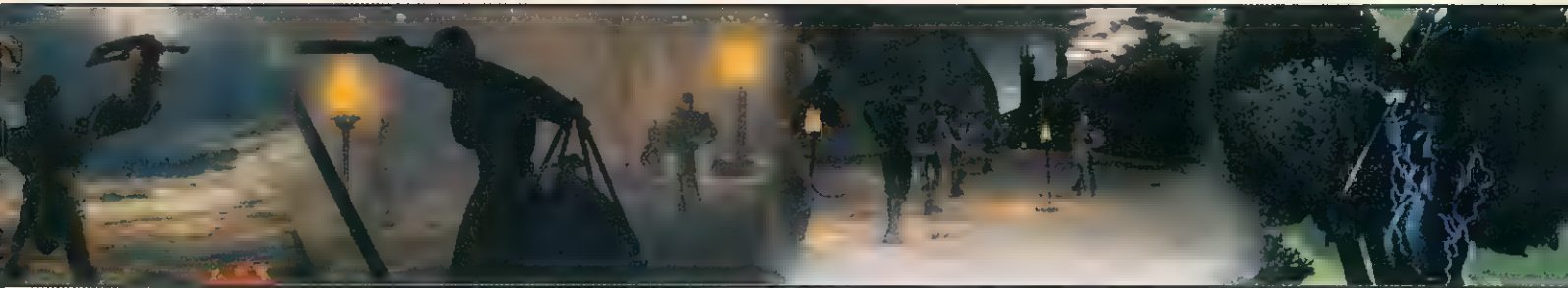
s a környező világot, ám érdekes módon nem a megszokott formában teszi ezt. Aki ismeri

egy létrán?

A Gothic írányítása kezdetben rendkívül kiforratlannak tűnhet, míg csak fel nem ismerjük, illetve el nem fogadjuk annak szabályzó elveit. Onnantól fogva már pofoegyszerű, sőt mi több: rugalmas. Tekintettel arra, hogy a játék mindennemű tutorialt nélkülöz, felvázoljuk az alapokat. Nos: bal Ctrl. És még egyszer: bal Ctrl. Ez a billentyű az akciógomb, mely mindennemű interakció első számú felelőse. A játékos folyamatos nyomva tartása révén szignózza, hogy ő most

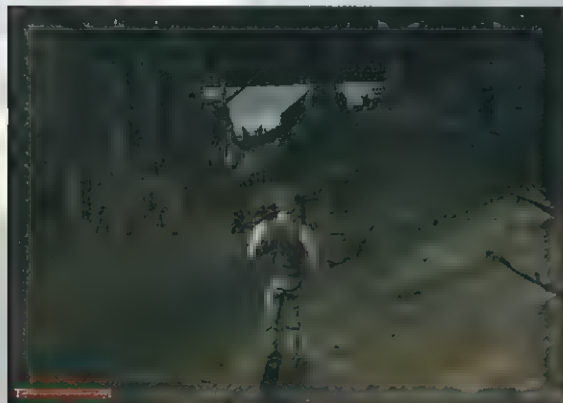
18

#129, 2002. január 576 Képlet

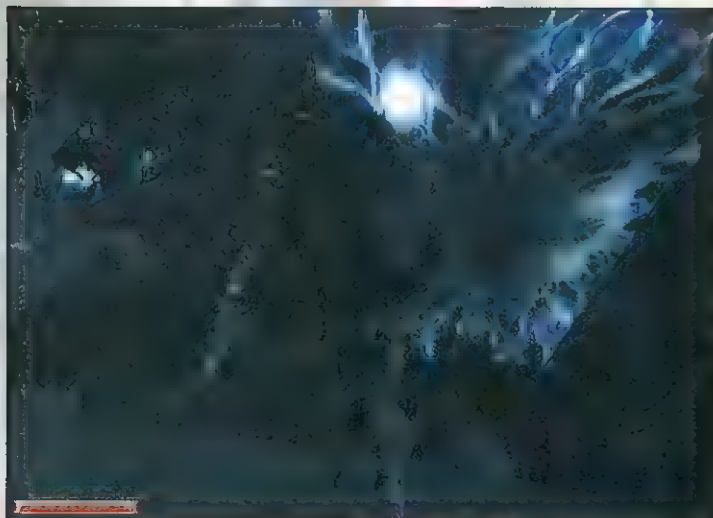


ben rejlik. A híres/hírhedt 3rd Person darabok játékvilágainak aprólékosságát szembekacagó modell ez, melyben mindenkinek, s mindennek helye, s szerepe van. A világ felépítése technikai szempontok szerint is elég meredek — legutóbb a Drakan során láthattunk hatalmas méretű területeket, melyek tárolására a program egyazon időben volt képes. Jelen elmélkedésünk tárgya meglepően erőteljes módon teljesít e téren — a játékvilág alapvetően három szakaszra oszlik: van a vadon, vannak a dungeonök, s vannak a Táborok. Ezek összességét — azaz, a Kupola által fedett komplett területet — nevezzük Kolóniának. Mind a vadon, a dungeonök, mind a Táborok kidolgozottsága láttán esélyünk lehet perceként tartó, erőteljes bólogatásba fogni, — copyright by Adam — lévén az, amit a Gothic ezen szempontok szerint felmutat, a jövő CRPG kultúrájának lehetséges irányvonalait vetíti úgymond: előre. A felhozatal arculatát megízlelendő, javallom, min-

denki vételezze szemre a mellékelt screenshotokat — majd tekintsük át, mik is jelentik a Gothic alapvető mozgatórugóit. Nos. Hát kérem: hierarchia. Minden egyes Tábor rendelkezik társadalmi berendezkedettséggel. Így az Old Camp az eredeti megállapodás s ütemterv szerint szállítja a királynak a fémeket, míg működtetéséért egy Külső, egy Belső, s egy Legbelsőbb Kör felel. A Külső Kör legnagyobb számnak örvendő komponensei a Diggerek, azaz az Ásók. Őket felügyelik az Árnyak — Shadow-k, majd jön a Belső Kör. Örök, Templomosok, sőt Mágusok. A legszelesebb társadalmi réteg azonban minden Tábor esetén a civil lakosság. Ne tessék arctalan, hőmpolygó műmasszára számitani civil lakosság gyanánt — minden emberkének örömei, bánatai, gondolatai vannak, melyeket szívesen meg is osztanak velünk. Itt körvonalaódik a Gothic tematika alapkőve: ahhoz, hogy egy táborban respektet, s megbecsülést szerezhessünk



magunknak, ajánlásokra lesz szükségünk. Gyakorlatilag így jutunk questekhez is, triviál-példa: a szakács elmondja, mekkora nagyjó receptet is talált ki: húsbogárlötty! Csak az van, hogy a prototípushoz kéne



▲ Havi Nemsok: "A Kupola Foglya Sápadt Holdfénynél"

Léven, a Gothic — hasonlóan a ma piacon fellelhető játékok 99%-ához — DirectX-et követel: s vár el, természetesen alap a csillagos égig tehető felbontás. A grafikus motor áldásos módon kifejezetten hálás ha GeForce csipsszel szerelt videokártyát lela futtatására buzdított vasban — belátható távolságok tekintetében, teszem fel: kifejezetten élményszerűen teljesít. Magaslatokról, dombtetőkről szemlélvén az éltérülő tájat, kilométerekre csekkolhatjuk be az előttünk leledző vidéket, ami elég jó. Nem mehetünk el szó nélkül a napszakok megvalósítása mellett sem: valós időben, ciklikusan változó reggeli verőfény; sápadt délután; karmazsinvörös alkonyat; majd később Blai Witch-éjszaka — hogy ez milyen, ahhoz részt kell venni benne: szóval minden napszakhoz más-más érzelmvilág dukál. Belső. Megjegyzés: előfordulhat, hogy feladatunk a vadonba szólítana minket, ám éppen Blai Witen-éjszaka ulla tájon s a Táborokon. Na most tudni kell, hogy efféle körülmények között a Táborok default Kétes Arc felhozatala is hajlamos fokozott számban mutatkozni, ám a vadon éjszakai ragadozóit aztán tényleg nem árt a lehető legkomolyabban venni: ilyenkor két megoldás van: vagy keresünk egy ágyat, s lőbört húzunk az általunk megjelölt napszakig, avagy 2. save game, majd Éjszakai Vadászatra indulunk, irányított XP-szerzés célzatából kifolyólag. Előbbiről még ennyit: szünye után elveszejtett HP pontjainkat visszanyerjük — jééé, micsoda ötlet, a német fiókák nem felejtették el, hogy játékokat, nem pedig frusztrációcsomagot készítenek — utóbbihoz pedig kíváncsi jó szelet, és nyomokat. Aprópó, nyomok: a modellek nem hagynak nyomokat: 1%. Egyébként szerényebb konfiguráción is vígan elfut a darab a horizonttávolság 20%-tól 300%-ig tologatható, míg videokártyánk képességeinek detektálása után, a játék a legmegfelelőbbnek vélelmezett részletesség, jegyében fogant textúrákat hívja meg. Értenti te?

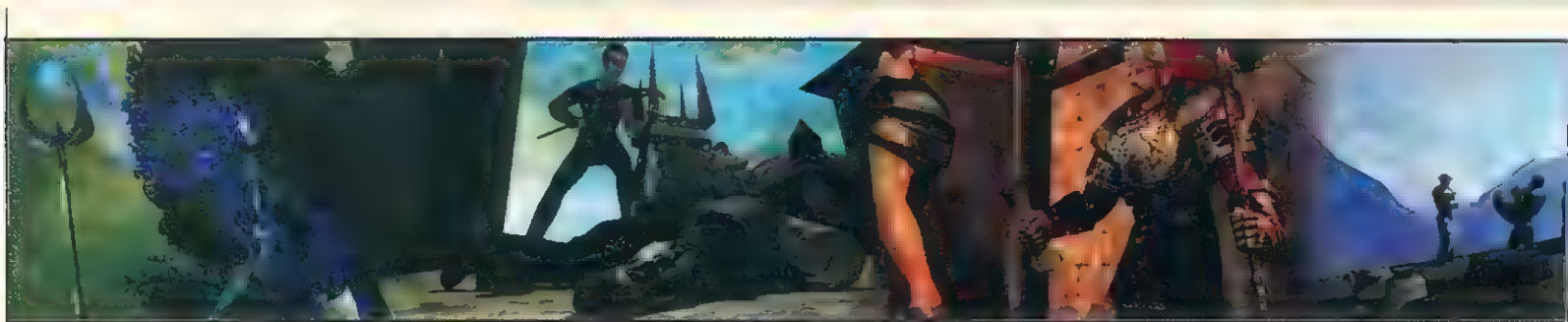
neki 3 darab húsbogár, s 5 pokolgomba. S lőn: ha leszállítjuk neki a kért komponenseket, úgy a szakács hajlandó lesz szót emelni értünk. Kellő ajánlás tükrében kedvező elbírálásban részesülhetünk a helyi hatalmasoknál, akik ily módon áldásukat adhatják majd arra, hogy egyáltalán csatlakozzunk az aktuális Táborhoz. Majd a Belsőbb Körökhöz is, kiszélesítendő lehetőségeinket a cselekvésre. A Gothic végső célja sejthetően a Kupola alól való kitörés, ám hogy tevékeny részt vállalunk-e majd az ork hadak elsöpréséből a későbbiek során, ezúttal titok marad. Érdemes egyébként az összes Tábort bevizsgálni, mielőtt csatlakozásra

szánnánk el magunkat — a Mocsár Tábor Gurukra s Szerzetesekre koncentrálo társadalmi berendezkedettsége pőlo, szinte már öletszerű: reggeltől estig Swamp Weedet — Mocsárfüvet — aratnak, majd a növény égéstermékeként felszabaduló pszichedelikus hatóanyagot vizipipa, avagy kézizakéta által szervezetükbe juttatván, széttárt karokkal repülnek bele a vélt transzcendensek. A Guruk természetesen Kivételezettek: ők azok, akiknek a cucc hatására vízióik támadnak az Alvóról, — ezen Divinikus Lény Feltétlen s Odaadó Imádata s Tisztelete jelenti a Mocsár Tábor alapvető szabályzó elvét — ki a Tábor hívei szerint, egy napon



▲ - Mmmmm. "tej, vaj, kenyér, tojás". Hol találta ezt?!

felébred. Felébred, s kiszabadítja őket a Kupola fogságából. Szóval, a Gothic világ felhozatala rettenetesen forró. Aprólékos, következetes, életszerű. Mit is értünk ezalatt? Nos, ehhez elég csupán tenni egy kört vala-



Torsten Dinkelsperger, a Gothic vizuális tervezésében jelentősen részt vevő, a 3D grafikussal beszélgetünk.

— Mi volt a legfőbb szereped a fejlesztés során?

— A tájmodell, valamint a játékvilág textúraszervezőinek megalkotása. Végeztem tekintettel a Gothic meglehetősen nagy bejárható területeire, főbb tevékenységi köröm ebben merült ki. Aztán be kellett látni, hogy sokat unatkoztam. — felnevet.

— A mágiarendszer megalkotásában is szereped volt. — tekintettel arra, hogy a játékos csak a későbbiek során járhat mágikus képességek birtokába, mondhatnád arról pár szót.

— A Gothic mágiarendszere két főbb csoportra oszlik: víz- és tűzmágia. A víz alapú mágiára. A sor egy harmadik iskolával is kiegészül, mely azonban természetét tekintve csupán közvetett irakonságot mutat a varázslás tudományával, ez a pszionika. Mint rendszeren, itt is alapelemek beavatkozására használatos.

— Részleteznéd?

— Készséggel. Jellemző módon a magia két főbb csoportja, réven természetesen hozzá-offenzív, defenzív jellegű apellek, míg a pszionika sokkal inkább manipulatív szerephez jut a játék során.

— Ááá, szóval egy Dominate szerű irányítás keretrendszerbe a mágiát diszkont arton kínálja portékáit?

Torsten sejtelmes mosolyt produkál. Majd közli: — Ha te nem vagy pszionista vagy, úgy feltétlenül!

— Hogyan, miként lehet valakiből Tuzmagus, Vízmagus vagy Pzszionista?

— A Tuzmagusok az Old Campben tevékenykednek — míg a Vízmagusok a New Camp falai között székelnek. Pzszionikus képességek tekintetében pedig érdemes lehet konzultációkat folytatni a Mocsár Tábor Gurujával.

— Legfőbb célkitűzések voltak, hogy könnyen kezdhető, valamint könnyen játszható RPG-t alkossatok. Mielőttétek a műfaj révén már megszokott témérdek statisztikát, míg az implementált tulajdonságok, képzettségek fokát az előzetes infók szerint vizuális szempontok szerint is szimuláljátok. Milyen irányvonalakat jelentett mindez a fejlesztés során a mellek a végeredményből?

— Alapvetően egyszerű modellről van szó, mely reményünk szerint nem feltétlenül teszi szükségessé a tulajdonságok folyamatos szemmel tartását.

— Az ok: a tulajdonságok már önmagukban is szemmel láthatóak. Például tekintettel a Gothic RPG műfajára, természetesen nem hagyhattuk ki a klasszikus tolva-képességeket, mint pl.: zármítás, lopakodás. Utóbbi képesség révén semmi akadály nem lehet szükség esetén backstabein valakit — ám ehhez rendelkezned kell a lopakodás képzettséggel. Míg lopakodni nem tudsz — backstabein sem fogsz. Ha azonban elsajátítod a hátulról történő támadás fortélyait, úgy már csupán saját ügyességedre van bízva a dolog — karaktered vizuális szempontok szerint is képes lesz lopakodni, megteremtve ezáltal a szükséges körülményeket. Más példák: például a karddal való küzdelem, ha egyetlen figurát be tudsz mutatni a kardoddal — ám megszerzett tapasztalat pontjaid révén egyre gyakorlottabb, járatosabb lehetsz a kardforgatás művészetében. Ezt a feltüntetett statisztikákon túl vizuális szinten is érzékeltejük.

— Mind több s több vágást, szúrást sajátíthatsz el, sőt kellő gyakorlottság után lehetőség lesz ezeket összefűzni — a Gothic harcrendszere elől így a tulajdonságokból származó combo-szisztéma is ismert. Hasonlóan a fightrendszerhez, a karakter által ismert mágikus lehetőségek hasonló szabályzó elvek s vizuális megvalósítás jellemzik.

— Erről lehetne bővebbet? —

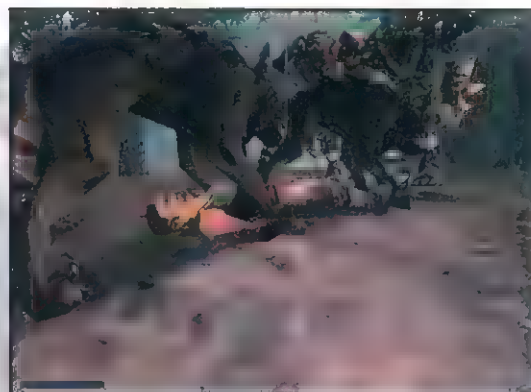
— Természetesen. De nem mondok bővebbet — Itt az ideje, hogy kezdj játszani, s magad járja a dolog végére, nem gondold?

Herr Torsten végszavánál jobbat mi sem mondhatunk — kelendő a férfiembernek való mulatság, valóban!

A Karakter

melyik Táborban, avagy a vadonban. Az egyik ember a tónál mosdik, a másik kettő tökrészen taszigálja egymást, a vadon farkasai vígan lakmároznak egy általuk levadászott moleraten, avagy nappali pihenőjüket töltik. Egyszóval: minden és mindenki él.

A karakter-szisztéma olyannyira egyszerű s könnyen átlátható, hogy átfogó ismertetése helyett a fejlesztés módszereit tárgyaljuk, lévén az nem feltétlenül egyértelmű. Nos: szintlépésenként bizonyos számú skillpont úti markunkat, melyeket sejtetően



▲ Itt nem én nyerek

karakterünk alap tulajdonságainak — erő s ügyesség — javára fordíthatunk. Ám hogy így tehessünk, ahhoz szükségünk lesz egy Mester útmutatásaira. Példa: van 5 skillpontunk, s szeretnénk erősebbek lenni. No problemo: tessék becélózni Diego komát — ő az, aki szívesen héderezik az Old Camp Kastélyának bejárata előtti kis sátorokban — aki az 5 skillpont fejében táposabb legényt farag belőlünk. Tudni kell, hogy a Gothic 4 karakterosztályt ismer, ezek: mágus, pszionista, harcos, bér-gyilkos. Mindezen kasztok csupán a Táborokhoz való csatlakozást követően nyílnak meg előttünk, s mint rendszeren: minden kaszthoz más játéktípus s más játékmenet is dukál. Már csak ennél fogva is magas újrát-játszási kvóciens.

Barter

Ha valakivel lehetőségünk van cse-reberélni, úgy az a vele való konzultációból derül majd ki — ekkor jelentkezik be a Gothic legbonyolultabb kezelőfelülete, így aki itt elbaldogul, az a Gothic birodalmában bárhol elbaldogul. Ezért tekintjük azt át. Nos, való-jában nem nagy ördöngösség: Ctrl+ iránygombok segítségével a középrészen található

„Ajánlat” mezőbe terelgetjük a nekünk kedves portékákat üzletfelünk tárgylisztájából, eközben legalábbis egyik szemünket az ablak sarkában látható összegzen tartva. Itt látható, hogy az általunk választott javak együttesen hány ércnek is feleltethetőek meg. Feladatunk nem más, mint birtokunkban lévő, eladhatónak vélelmezett tárgyaink „Ajánlat” mezőbe való átcsoportosításával kiegyenlíteni az óhajtott javak összértékét. Figyelem: a Táborok kereskedői még össznépi táncmulat-ságok alkalmával sem hajlamosak nagyvonalús-kodni — már egyetlen ércnyi, nekünk kedvező differencia esetén sem átalannak szájukat húzván elállni a bartertől. Ám jellemző módon, ha nekünk járna vissza egy-két

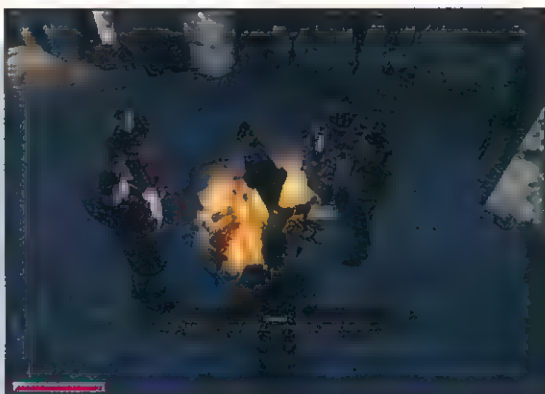
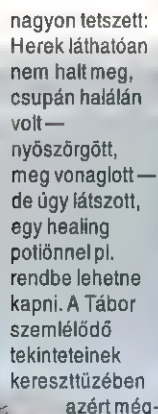
peták, azt minden további nélkül hajlamosak benyelni. Egyetlen, egyszerűsített legcélravezetőbb megoldás lehetne: pontosan kiegyenlíteni az összeget. Ez azonban több esetben nem is olyan egyszerű. De nem ám.

Élmények

Bloodwyn védelmi lóvé szedgetésével mulateja minden-napjait az Old Camp falai között, reklámszó-vege a következő: — Kiskölyök, perkájja csak, és megvédelek! Namost nekem eszem ágában sem volt perkálni, közöltem hogy: — Tudok én magamra

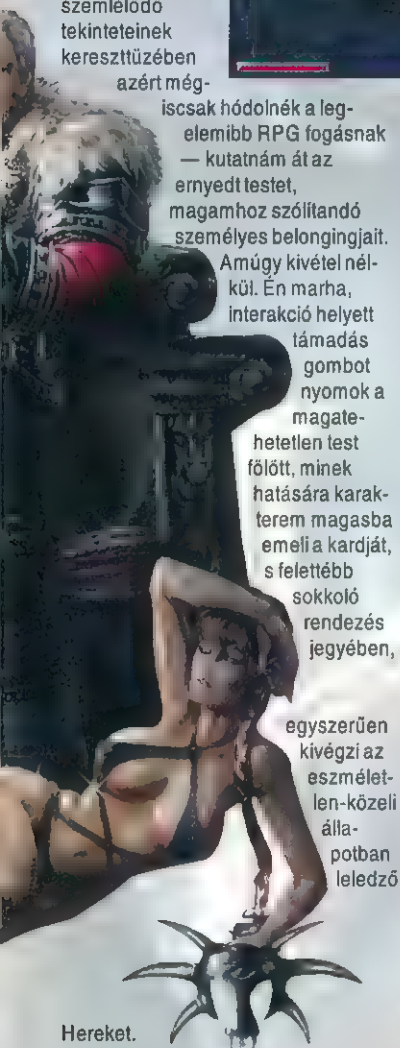


vigyázni, bleee!” Bloodwyn erre illet szót: „- Hmpf. Hát akko’ nagyon vigyázzá magadra, kiskölyök!” Leszállt az éj — jártamban-keltemben egy Herek nevű egyénbe botlok, aki némileg nehezményezi, hogy az általam be-nem-fizetett védelmi sápad fejében őt, s a többi rezidens is megvágja a Bloodwyn Brigád. Aztán nekem is ront a kis taplow. Dulakodtunk. Nagy kardokkal dula-kodtunk. Sikerült a szemeten három egész szép vágást ejtenem — tiplí vett. Tudván tudva, hogy jobb az ilyen dolgokat a lehető leghamarabb tisztázásra vinni, rohantam utána. Persze pont a Fötéren sikerült beémem, ahol egy alattomos plekni-nyissz révén a fickó lehanyatlott. S volt itt valami, ami



Amúgy kivétel nél-
kül. En marha,
interakció helyett
támadás
gombot
nyomok a
magate-
hetetlen test
fölött, minek
hatására karak-
terem magasba
emelje a kardját,
s felettebb
sokkoló
rendezés
jegyében,

egyszerűen
kivégzi az
eszmélet-
len-közeli
állá-
potban
leledző



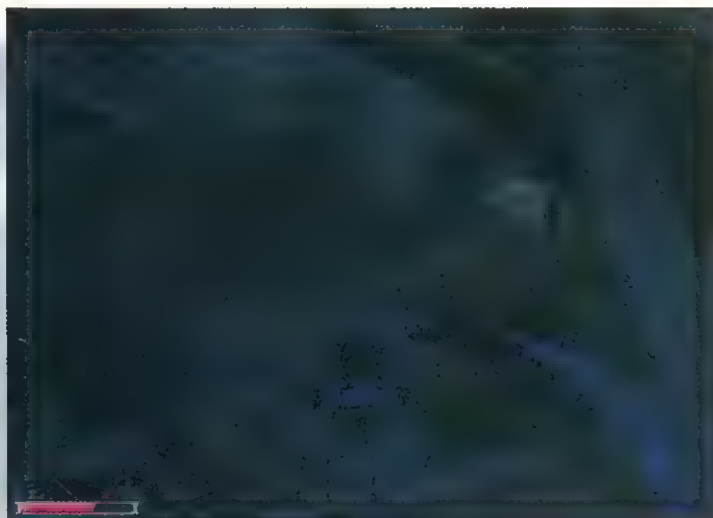
Hereket.
Nem csak
Herekben, bennem is megáll az űtő
a jelenet láttán — míg a kivégzés
lehető legpontosabb összességét egy
helybéli Shadow teszi meg: —
Ezt akkor sem szabadott volna, ide-
gen!" Majd mindenki hátrébb húzódik
tőlem, magamra hagyván a vérbe
fagyott tetemmel s a nála lévő, tíz
ércel. (A Gothiban az érc az egyete-
mes fizetőeszköz.) Slusszpoén-sze-
ció: Thorus, a Kastély Kapuőre első
adandó alkalommal közli: legjobb, ha
már most leteszek arról, hogy valaha
is a Kastélyba pakolom szennyes
lénviségemet — szenvtelen gyilkos-

A Mocvár Táborba történő belépésemet követően rögtön szemembe ölik Baal Pavrez méltóságteljes alakja. Vaóóó, beszéljünk vele! — gondolom. — Helló! Újvagykok itt. Mit tudsz mondani a Táborról? Válasza ridegen hangzik: — Mmmmmmm. — Minden rendben van? — MMMMMMM! Túl sok weedet füstölhetett, s nyilván durva mód törtém be aktuális világába, óh, én otromba. Pár perces sétát követően újabb köpenyes fickó: Baal Namib.

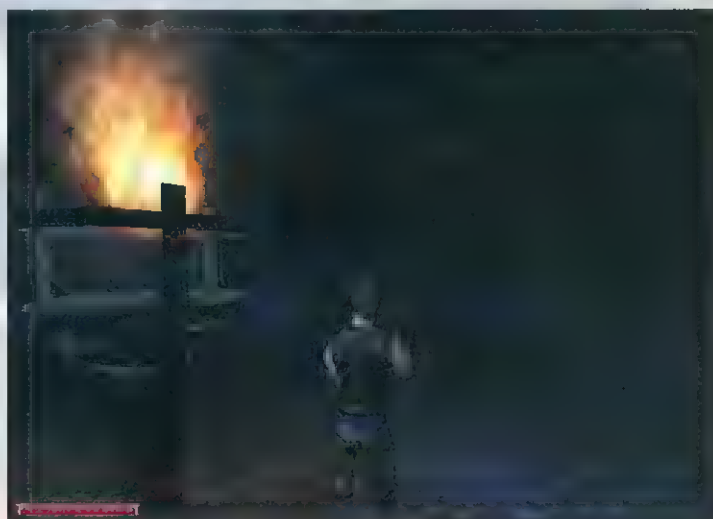
— Helló! Új vagyok itt. Mit tudsz mon-
dani a Táborról? — Mmmmmmm. Már
éppen hagyám magam mögött az
újabb Mmm-m-specialistát, mikor egy
Lester nevű fickó kapja el a karom:
„- Hé! Megszólítottál egy Gurut! Soha,
SOHA ne tégy ilyet többé, hacsak
te magad nem válsz méltóvá egy
napon azon tisztességre, hogy Guru
légy, avagy, míg a Guru nem szólít
meg téged!” Okuljatok hát tisztel-
etlenségemből, s ne szóljatok ti a
Guruhoz — hagyjátok, hogy a Guru
szólon thozátok.

Ó, milyen Szép!

Merőben új alapokon nyugvó mű ez, melynek komoly sansza lehet főbb CRPG irányadóként vonulni be a köztudatba — bár ezt mintha már említettük volna. A Gothic lelke a világ — ám ez a világ minden kétséget kizáróan az ez idő szerint létező, legrealisztikusabb, s legelőhűbb CRPG birodalom. Kifejezetten vonzóvá teszi a darabot továbbá az abszolút



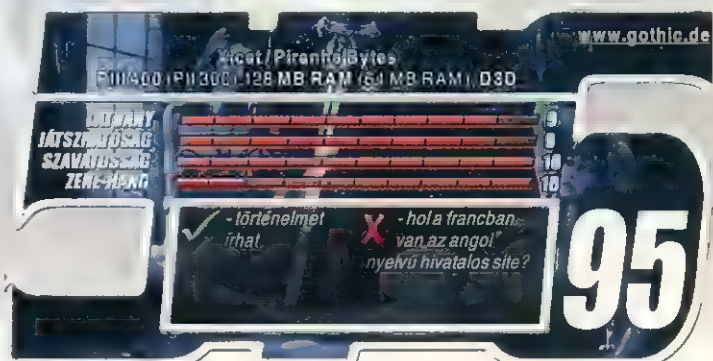
▲ **Hullócsillag! Kívántam is! Bizony!**



követhető, emészthető, mindennemű műspirát, eredetieskedést nélkülöző sztori is. A program eszméi a gyakorlati összetettségéhez s telítettségéhez egyetlen konkurens felhozatala sem mérhető, így két dolog miatt nem kap gigantikus pontszámot: 1. a Gothic láttán egyértelmű hiba volt a Wizardry 8-nak 97%, 2. ha beérnek a Gothic ihletettségére fogant darabok – avagy egyenesen a Gothic

2 — úgy rettentő komoly bajban lennénk. Így most előre gondolk. Ám hangsúlyozom: mindazon szerep-játékok közül, melyeket az eddigiek során szerencsém/szerencsétlenségem volt számítóképen megtapasztalni, a Gothic a jelenlegi über. Pedig 16 Német ember csinálta. Kérdés: hova lyukadtunk ki?!

by GyZ



Return to Castle Wolfenstein

Ellenségem Holtan Hever

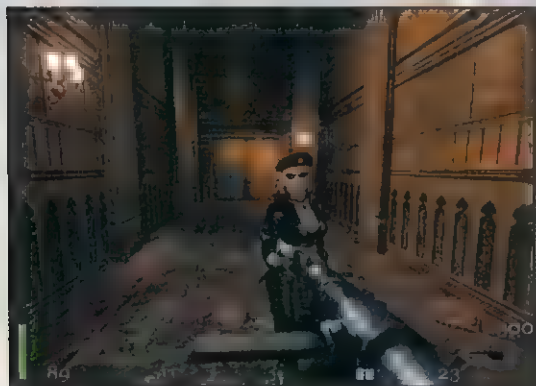
Stílust teremteni csupán a leg-
ritkább esetben tudatosság
kérdése — a kezdetekkor
még pofonegyszerű platformjátéko-
kat készítő ID Software alkotói aligha
sejthették, hogy egy későbbi
programjuk révén a jövő számító-
gépes játékkultúrájának alapköveit
fektetik le. Márpedig a ma már
őskövületnek számító, ám hozzá-
tesszük: mindmáig roppant szóra-
koztató Wolfenstein 3D nem kisebb
érdemet vallhat magáénak, minthogy
személyében köszönhetjük Minden
FPS-ek Atyját. A folytatást is megért
Wolfenstein mítosz megalkotásáért,
— Spear of Destiny, még több
monstrával s még több szinttel
— s így a stílus tulajdonképpeni
életrehívásáért is felelős ID Soft-
ware-t napjainkban is az FPS első
számú Mesterének tekinthetjük. A
cég alkotói keltik életre a Doom nyo-
masztó, rémlátomásszerű cybergót
világát is, mely világ már emberek
millióit szippantja be, egyúttal kiadók
tömegeit buzdítván az FPS alapon
működő projektek súlykolására,

felkarolására. S
amiért e-sorok
szerzője oly
nagyfokú áhitat-
tal viseltetik az
ID iránt: ők
mindig három
lépéssel előrébb
járnak konkuren-
seiknél. Ők
szabják meg a
jövő FPS irány-
vonalait, rend-
szerint ők
alkotnak meg
egy újabb vilá-
got, mely képes lehet a játékos azon-
nali bekebelezésére. Mi sem jelzi
ezt jobban, minthogy a Doom hatá-
sára fogant kezdeményezések közül
mindösszesen egyetlen egy pro-
gramnak sikerült hosszabb időre is
mikrofonközelségbe jutni — ezen bizo-
nyos stuffról csak annyit, hogy: „-
Daaaamn I'm Goooooood!” A Doom
után érkezik a Quake: az első
FPS motor, mely szinte már riasztó
életszerűség jegyében képes



elvárható, rendre futnak be a más
alkotók elképzelései s kreativitása
nyomán fogant FPS motorok, melyek
között akadnak derekasak, ám
érdemben veszélytelenek: Looking
Glass féle, Thief-eket s System
Shock 2-t fűtő Dark Engine.
Rémisztőek: Jedi Knight-ot fűtő,
Kinemaz*rjale Engine. Utóképesek,
ám sok tekintetben még kiforratla-
nok: Monolith féle Litech Engine.
Az egyetlen motor, mely kvalitásai
alapján az ID aktuális motorjához
mérhető, Unreal névre hallgat — ám
azon idő szerint az ID már gőzerővel
dolgozik a Quake III-on, illetve a
hasonló elnevezésű grafikus moto-
ron. Mely keltezését követően nem
sok kétséget hagy afelől, hogy az
FPS stílus főbb irányadója továbbra
is az ID. Álljunk azért meg, s tisztá-
zunk le jól: minden motor, így a Litech,
s az előbb említett Unreal is folya-
matos fejlesztések tárgyát képezik
— emlékezzünk csak az Unreal által
fűtött Undyingra, mely láttán azért
hajlamos volt el-elcsodálkozni a játé-
kos. Verseny ez, erről kár lenne vitát
nyitni — verseny, melynek élbolyá-
ban ezen idő szerint a Quake3 és
Unreal motorok taszigálják egymást.
Már ami a motorok lehetőségeit,
technikai periferiáit illeti. Minden jel
arra mutat, hogy az ID továbbra sem
óhajt lemondani az FPS birodalmat
illető, vezető szerepéről. A cég alko-
tói ezen pillanatokban is gőzerővel
dolgoznak legújabb grafikus motorju-
kon, melynek neve: Doom3. S mely
mellé bizony program is jár majd.
Csinálják közben a Quake IV-et is
ugyanakkor, — befizukoz, milyen
logot álmodnak mellé — így munka-
napjaik aligha telhetnek unalmasan.
Ám korunk módfelett kiélezett játékpia-
cán az ID-nek sem árthat, ha a fej-
lesztési munkálatok kellős közepén
is hallat magáról — így őskori alap-
vetésük megújításával örvendeztetik
köreinket. Felvetődik a kérdés: ha

ők nagyban fejlesztenek, hogyan
szükhették meg a Wolf III-at? A
válasz pofonegyszerű: az ID ezúttal
mint felügyeleti szerv ténykedett,
érdemi támpontok gyanánt pedig
asszisztanciát, valamint a Quake3
motor lehetőségeit nyújtották a Gray
Matternek. A Gray Matternek, mely a
Wolf III tulajdonképpeni kifejlesztését
végezte. Pánikra ok: nuku. Egyrészt
meglehetősen valószínűtlen, hogy
az ID akár a legkisebb
felelőtlenséget is hajlandó lenne
elkövetni, ha efféle ázsi-
óval rendelkező
alapvetésének
megújításáról
van szó. S
ami plusz-
ban meg-
nyugtató:



▲ ...őhm...ahm... iszol valamit?



▲ Mondja, Herr Terror - nem lehetne ezt máshogy megbeszélni...?

a Gray
Matter sorai-
ban számos
ismerős
arcot fedez-
tünk fel a
Xatrix-ből.
Akinek ez még nem sokat mondana:
a Xatrix csapatának köszönhetjük
az örökérvényű Redneck Rampage,
valamint Kingpin nevű játékokat.
Mely csapat, most ID papa felügye-
lete mellett, Wolf III sítésre adta fejét.
Függöny!

Blazkowicz. B. J. Blazkowicz
Akinek Wolf III előélet nélkül is mond
valamit a fenti név, az minden kétséget
kizáróan vérbeli Wolfenstein rajongó.
Az alkotók többek között talán az irán-
tuk érzett figyelmesség oltárán szere-
pelletik újra a specialistát. Magyarázat
a mítosszal most ismerkedők kedvé-
ért: a kilencvenes évek legelején B.



J. Blazkowicz bőrébe bújván szaggathattuk ripityára a Wolfenstein Kastély szép szombatban s kivitelen mért gonoszait. Egy kikezdetetlen hős újbóli eljövételéről van szó tehát — B. J. Blazkowicz személyénél jobb nyitást így nem is remélhetnénk. A Wolf III áldásos módon szakít a Quake III tradícióval, így a mű érdemi felhozatalaként multiplayer alapú

játékon túl a singleplayer alapú küldetés-sorozat is adott. A mintegy hét különböző küldetést számláló repertoár darabon-



WOLFENSTEIN

ként négy alküldetéssel érkezik, így összességében csaknem harminc egymást követő térképen nyílik lehetőségünk egyjátékos alapon létezni a Wolf III univerzumban. Természetesen történeti vonalvezetéssel is támogatott egyjátékos mód ez, melynek boncolgatásába csupán áttekintés szintjén fogunk bele. Nos: alapvetően minden rendben van, sőt mondhatni: minden a lehető legnagyobb rendben van. Már a bevezető animáció is elrejteti, hogy a Wolf III-nak bizony esze ágában sincs szakítani a hajmeresztő „okkultnácista” beütéssel, mely az eredeti epizódokat is kultikus magasságokba emelte. S mely, tegyük hozzá: egyes források szerint

kökemény történelmi vonatkozásoktól sem teljesen mentes. Szóval, az intróanim: („Kapásból-megnézed-háromszor” fajta, ami ugye jó.) egy gigászi méretű germán harcos lóbálja felettébb súlyosnak s élesnek tűnő harci szekercéjét valamikor az Őidők hajnalán, ám egy jobbról érkező mágusszerzet rövid szóváltás után — ha önnön élete árán is, de — véget vet a roppant harcos tombolásának. Majd jön a klasszikus „1000 év múlva” féle rendezői csavar, s lőn: szorgos náci katonák rálelnek az enyészetre, időtlen idők óta halott, robosztus testre — s mint azt élelmesebbek akár meg is sejtetik, az elhangzó „Megtaláltuk! Tegyen jelentést Himmlernél!” — felkiáltás bizony olyasmit vetít előre, hogy nem véletlenül keresgéltek a tetemet, s valószínűleg nem is egy múzeumban szeretnék azt kiállítani. B. J. Blazkowiczot azon megfontolásból küldi a térségbe az OSA — Office of Secret Actions —, hogy kiderítse: a náci vajon mily megfontolásból is adták fejüket régészeti ásatások bonyolítására. Külön kúság, hogy a munkálatok egy meglehetősen hírhedt építmény közvetlen közelében zajlanak, melyet Wolfenstein Kastély néven emlegetnek — már azok, akik ajkaikra merik venni ezen rettenetes idők ezen rettenetes helységnevét. Mit ad Isten: B. J. Blazkowicz meri. Így rövid időn belül fogolyként találja magát a Kastély falai között, egy, azaz egy darab bőkövel, valamint két, azaz két darab bakancssal. Utóbbiak „náciorrberűgdosásra” egyértelműen alkalmas eszközök, állapítja meg keserű mosollyal, majd kitarja nekünk lelkét — szállhatunk is bele. Mi vagyunk. S a Wolfenstein Kastély.

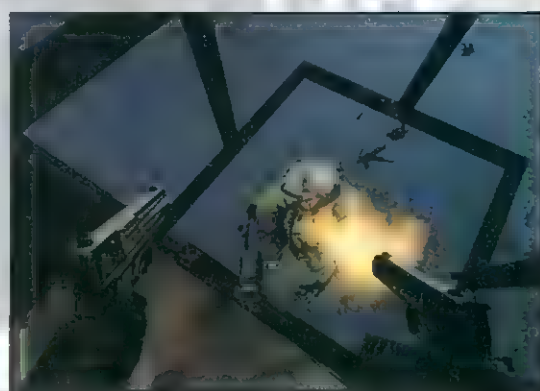
A Wolf III Érzet

Úúúú. Űűűű. Őőőő. Oaaaaa. Vaóóó. Aztán jön az első náci — SWINE-HUND! Swinehund vagy TE, Hans! DURR! DURR! DURR! Toten



▲ Héhéhé! Nem ér visszaéini!

Swinehund. Kezdeti ledöbbsétségünkkel kilábalandó, belefogunk a Wolf III látványvilágának érdemi boncolgatásába. A cél érdekében finomhangolt Quake3 motor grafika szintjén a kor-követelmények legjavát nyújtja. Bivalyerős,



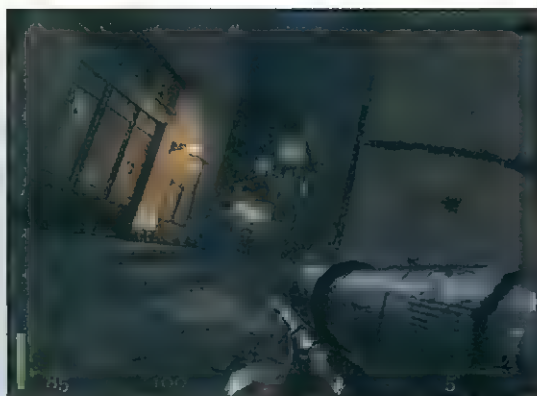
▲ szევass

gyors, s mindenekelett: szép. Már amennyiben az ábrázolt világ minőségét, s nem eszmeiségét vizsgáljuk. A Quake3 motor jellegzetes szolgáltatásait jóváhagyván — beszélünk itt trilineáris szűréről, maximális, 32 bites textúrárszletességről —, valamint megfelelő vas esetén pontosan olyan minőségű látványt kapunk, melyet a Wolf III-tól képünk lenne elvárni. Sok egyebet ezzel kapcsolatban nem mondhatunk — látni, s érezni kell. Kérdés, hogyan,

s miképpen sikerült az alkotóknak kihasználniuk a motor által megalapozott stabilitást, látványszínvonalat. Harminc pályán keresztül tartani fent az atmoszférát ugyanis már nem tűnik túl egyszerű feladatnak. Meg kell mondjam,

érzésem szerint itt sem találni kivétlenül: a darab kitűnő érzéssel adagolja a Wolf III filing kötelező, valamint üdvözlendő hozadékait egyaránt. A Wolfenstein Kastély falai között kegyetlen emberkísérleteket végző doktorok, megnyomorított csontvázak, fasiszta jelképek három dimenzióban tolmácsolják felénk a korabeli dokumentumfilmek atomsúlyos, nyomasztó érzelmvilágát. Pár térkép teljesítése után az ásatási munkálatok kellős közepén találjuk magunkat, holtra sápadt náci katonák bizonytalan keresztttüzében. Pofán csap minket, majd valósággal torkunkat szorongatja az új évezred mezején értelmezett, összetéveszthetetlen Quake1 érzet, amint az ősi kazamaták sötétjéből elénkcammog egy izzó tekintetű zombi. Aztán hatalmas, nyitott területre szólít minket a Szolgálat — feladatunk beszállítani a náci itt létesített bázisába, hogy aztán egy transzporterrel keresztül bejuthassunk egy hipertitkos, robbanófejeket előállító komplexumba. A későbbiek során egy a felis-

merhetetlenségig bombázott, meggyilkolt városban találjuk magunkat, mely ténykedéseink közben is ostrom alatt áll. Szóval über a szint. A neten van ugyan egy-két okospalacsinta, akik szerint: „túl sok az ilyen, meg az olyan



pááálya...” Lúzerek ezek mind — tessék elhinni, a Wolf III minden egyes térképe „ábzolúte” a helyén van. Az egyetlen szempont, mely révén betámadható lehet a Wolf III pályaszerkesztése, a lakberendezés. Csátározásaink során számos villán, házban, lakáson vezet majd keresztül utunk, ám ezek közös jellemzője a lakhatatlanság. Oké, itt egy alibi-szék, ott egy alibi-asztal, amott pedig egy alibi-ágy, ám az

tenként — igen meglepő dolgokra képesek. Asztalborogatás, kettéválás: ám az igazsághoz hozzátartozik, hogy előbbi láthatóan előre megírt script nyomán teszik, önerőből nem mutatkoznak képesnek ilyesmire. A legolcsóbb trükk továbbá, sajna itt is működik. Ím, a „Haszút. Mellé. Ma. For.” 1. Kinyitom az ajtót. 2. Behuhogok a nácioknak. 3. Az ajtó — félfá mögé húzódok.

4. Egyenként lelődzöm a libasorban kiözlő Hans Jörgöket. A rosszak fellépését időnként determinálnak, valamint erőteljes korlátok által sújtottnak érezhetjük — legszerencsétlenebb jellemzőjük azonban a társaik halála iránt tanúsított érzéketlenség. Mármint, intelligencia szintjén. Volt, hogy két egymás mellett álló náci közül egyet vesén szűrtam, ám a tetem társa a test puffadásának, valamint önnön periférikus látómezejének dacára sem mozdult — így kapott ő is egyet. Stílszerűen a másik veséjébe. Ügyi vagyok? Van egy Frici nevű ember a szerkesztőségben, aki elég jó fej, — főbb tevékenységi köre az EVM sorozat népszerűsítése — s akivel gyakorta cserélünk eszmét a folyosón érdekesebb játék-újtonságokról, s tesszük ezt az ott közlekedők legnagyobb örömére.

Kérdem tőle, neki nem fájt-e, hogy a Wolf III-ban nem ütnek a golyók. Á lá Max Payne. Néz rám gyanakvóan, afféle „sokat ittál?” tekintettel. Elmagyaráztam neki, mint ahogy most is tenni fogom: szóval, leheted az embert ott, s addig, amíg akarod — aztán elfogy a HP-ja, és összerokad. Nem érezni a kilőtt golyók dinamikáját, erejét. Hozzá kell tgyük: ezen igény a Kingpin és a Soldier of Fortune óta él bennem, ám mindez idáig egyetlen más darab sem tartalmazott hihető ütközésvizsgálatot kilőtt golyó s karakter között. Hogy érthetőbb legyen: ha valakit vállon lönek két méterről, úgy annak kutya kötelessége lenne hátrátántorodni —



▲ Bocsikaaaa, sieteeek!

de se a Max Payne, se a Wolf III gonoszai nem hajlandók így tenni. Bevárják, míg telepumpálsz őket — aztán placcs. Produkálnak egyet a letárolt zuhanásmoდეlek közül. S hogy parám tárgya jogos, arra maga a Wolf III szolgáltat bizonyítást: a játék ugyanis a fej-golyó ütközéseket mesteri módon szimulálja — azaz irányított, s betalált fejlődés esetén annak rendje s módja szerint elfekszik a legelátszóbb, legtáposabb Paratrooper is. Akik egyébként elég szigorú urak. Ennyi csupán az én fájdalom: ha a fej-golyó ütközés megoldható, úgy már illenék befutnia egy újabb FPS-nek Kingpin és Soldier of Fortune után, mely minden főbb test-tájék ütközésvizsgálatát meggyőző módon szimulálja. A Wolf III nem az a játék. Sérülés-skinek sincsenek á lá Soldier of Fortune, á lá Kingpin — hiába is puffogtatsz bele a halott náci képébe, amúgy puding-robba címén. Jó, jó: mondhatnák a

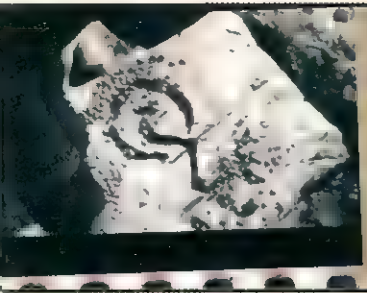
készítők, hogy nem óhajtották kivívni az erkölcsőrízők maximális ellen-szenvét — ez azonban aligha lehet meggyőző érv azok után, hogy véres cafatokra szagatjuk az első embert egy Venom Gunnal. Két dolog maradt hátra, melyek okán becinkelés tárgya lehet a mű — ám ezek nűánszní apróságok csupán. Nekem fáj, hogy a náci angolul beszélgetnek — a német nyelv autentikus bája által megtámogatott, feliratozott dialógusok hatalmasat dobhattak volna az egyébként roppant erőteljes atmoszférán. Ehelyett angolul nyomják, míg esetenként „angolnémet” üzemmódba kapcsolnak. Azaz, vígan szemeztetnek azon három Német szóból, melyet az egyszeri játékosnak a készítőik szerint ismernie illik. Javohl, Bitte, na és persze: !PFFFFF! — Jaaaaaaa! („Pffff” címén ne tud meg, mit illik képzelni.) Triviális példa az „— Understood?” „— Javohl!” Még



▲ Kár a gőzért, Rudi! Én vagyok az anyálka.

Naszal', hogy — Swinehund!

Beszéljünk a fighról. Illetve, a fight minőségét alapvetően meghatározó hozadékról, az Al-ról. Nos, a náci esetenként — hangsúlyozzuk: ese-



Colt Browning 45.1911

1911 márciusában az Egyesült Államok haditengerészete hivatalos kiegészítő felszereléseként vezeti be a 45-ös Browning koltt. A típus mindkét világ háborút végigharcolta. Jóllehet 1920 során finomításokat, tökéletesítéseket eszközöltek a modellen, rövidebb ravasz, kisebb, egy fokozott pontosságot jelentő, fejlesztett csőszerszelet.



Luger 9mm Parabellum

A századforduló során, Georg Luger által kifejlesztett modell máig is a precizitás, a minőségi tervezői munka szimbóluma. A típus optimális kondíciók között páratlan pontosságról s hatékonyságról tesz tanúbizonyságot, am sajátos jellemzői révén — a modell csupán makulátlan állapotban lévő műanyagból, s hasonlóan steril cső esetén képes a főle várható csúcs teljesítmény produkálására — a hadszíntéren nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A modell híres/hírhedt gúnyneve: Parabellum — latin kifejezésekből alkotott mozaikszó. Para: elől, ell. Mithoz: Ballum: háború, csata. Így Parabellum: körülbelül annyit tesz: Háborúhoz. (Mondj jobbat, Klaus...)



MP40

A Második Világháború alapvető harci eszközeinek nevezhető géppisztoly az újszerű előállítási technológia révén élvezte kiemelt szerepet. Az MP40 az első tömeges termelésre kerülő géppisztoly, mely teljes mértékben nélkülözi a fa alkatrészeket, melynek komplett testét fémből állítják elő egy akkor még újszerű eljárás segítségével. A modell így rövid időn belül hatalmas számban gyártható le, míg előállítási költség/tűzerő arányában minden idők leghatékonyabb, leggazdaságosabb lőfegyverei közé tartozik.



Sten

Az első Sten 1941-ben készült, mikor is a brit katonák által használt, Mark1 típusjelű gépfegyverek iránt — melyekre a Sten elődjeként tekinthetünk — tüüzereink s precizitásuk végett mind nagyobb s nagyobb igény mutatkozott. A fejlesztett modell Sten Mark2 néven mutatkozik be — fokozott tűzerő, fokozott pontosság, illetve a testszerűség teljességének fők elemének teljes körű megoldása jellemzi. A rendkívül magas ismétlési szám révén mindkét modell hajlamos a túlmelegedésre, szélsőséges esetekben csúddot is mondanak — a Mark2 által képviselt tűzerő s pontosság azonban mindezen hátrányosságok ellenére is az évi leghatékonyabb gépfegyvervé teszi a típust.



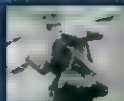
Mauser

A Puszkák Atyjaként is emlegetett Mauser első típusa 1870 körül mutatkozik be, kis kaliberű vadászfegyverként. A modell világhódító útra indult, s mintegy 75 éven át válik folytonos tökéletesítés tárgyává, többek között csehszlovák, német, török tervezők elgondolásai nyomán. A Return to Castle Wolfensteinben ábrázolt Mauser modell a német gyártmányú K98 — a típus neve annak keletkezési dátumát, 1898-at jelöli. Némi pontatlanságot kell konstataálnunk az implementált modell életszerűségét illetően — a Mauser K98 specializál egy perc alatt átlagosan tizenöt lövést képesek leadni, míg a Return to Castle Wolfenstein során, ugyanezen ismétlési szám körülbelül fél perc alatt kivitelezhető. Tesszük hozzá: tárazással együtt.



Panzerfaust

A Második Világháború egyik legrettegettebb eszköze profilja szerint anti-tank, anti-páncélos üteg szerepet tölt be a korhad színtéren. Az első prototípusok működettése csupán két ember által volt megoldható — egyikük betöltött, másikuk célzott s lőtt — míg a modellek által kilőtt rakéták maximális távolsága nem haladta meg a harminc métert. A Panzerfaust későbbi, fejlesztett típusai — Panzerfaust 60, majd Panzerfaust 100 — nevükhöz hűen már a megjelölésükől szolgáló távolságok messzeségében állítják célra tölteteiket. Köszönhetően a tervezés alapvető változtatásainak, a 60-as, illetve 100-as modelleket már egy ember is működtetni tudja — a Return to Castle Wolfensteinben ábrázolt típus az utóbbi. Meglehetősen ritka működő utánpótlása végett a Panzerfaust aligha nevezhető elsőleges fegyvereink egyikének, ám az általa képviselt pusztító tűzerő offenzív, kellékünk nélkülözhetetlen, egyszersmind karakteresebb darabjává teszi.



jó, hogy nem „Javohl, Sir!” A Wolf III alapvető ázsiójához képest kifejezetten ciki továbbá, hogy bizonyos párbeszédek rögzítéséhez egyetlen szinkronszínszt használtak fel. Így a lezárt viadukton áthaladni óhajító kamion sofőrje, valamint a viadukt őre is ugyanazon hangon kommunikálja magát. Még hang-eltávolításra sem telt a nagytudású színésztől. (Mint ahogy a dizájnertől sem egy hókönnyomásra, hogy ugyanbizony, tegye már.) Érdekeség, hogy bizonyos színészeket mintha hallhattunk volna már a No One Lives Foreverben. A másik dolog: tűzharcok közepette mindössze drei darab frázist puffogatnak a genyák, ezek pedig: „Halt!”, „Die Amerikan!”, meg — kitaláld? — „Swinehund!” Sehol egy „Toten Sie Ihr!”, Istén ne adj, tévesztett golyó esetén egy „Hah! Ist das deine Szpécialitét?” Szóval, a darab nem játszotta végig a játékot, az ne olvassa el a most következő mondatot. Nem hallod? Szóval, az a Quake3 motorral készült, hat másodperces „megnyerés-videó”, amivel a játékos sacc kilenc-tíz órán át tartó virtuál csatározásait jutalmazták, igen-igen kevés. Meg rossz is, de nagyon — a dagadt OSA parancsnok közli, Blazkowicz igazán megérdemelte egy medált meg egy kis pihenőt, ha már volt szíves egy-maga megelékezni a Harmadik Birodalmat. S főn: nagy-nagy slusszpoén címén érkezik az említett videó, ahol is egy, a nációk által ostrom alá vett város falai mögül előtör B. J. Blazkowicz, s nekikezd a nációk leirtásának. Mert ugye, a Wolf III féle Fájniöl Kánfrontésünt követően, számára mindez pihenés csupán. Hát soha rosszabbat. Értendő ez most tők komolyan.

Multiplayer

A Wolf III szavatosságáért természetesen nem az egyjátékos mód kezkeszkedik — a program multiplayer

támogatottsága már az egyes verziószám révén is kiforrott arculatot mutat, melynek komoly sansza lehet csatlakozni a Quake, Half-Life, Unreal Tournament által uralt FPS birodalmak mellé. Amit tudni kell: adott először is a Nerve Software által kifejlesztett, Axis vs. Allies nevezetű csapatjáték. Hasonlóan a Half-Life féle Team Fortress szisztémához, a csapatok tagjai különféle kasztok közül válogathatnak — négy kaszt van, mindegyikük speciális javadalmakkal s hátrányokkal — majd a szakasz számára kijelölt objektívák teljesítésén fáradoznak. Az objektívák persze minden térképen más és más, a la Unreal Tournament, Assault mód. A tematika már a kész mű megjelenését megelőző tesztverzió bemutatásakor is tömegeket vonzott — kiforrottsága, játszhatósága végett a multiplayer alapú FPS egyik legszórakoztatóbb játékformája válhat belőle a közeljövőben. Adott ugyanakkor a klasszikus Deathmatch, mindenki-akit-ér alapon nyugvó őrjöngés, valamint ennek csapatjátékként ábrázolt változata. A Gray Matter s az ID adós még az elmaradhatatlan utilitykkal, melyek révén a rajongók újabb térképeket, modelleket készíthetnek majd — ám ígéretük szerint hamarosan hozzáférhetővé teszik a fejlesztőkészleteket. Addig pedig nincs más hátra, mint pukkadásig nyomtatni az eredeti verzió nyolc multiplayer térképét. Érdemes még szót ejteni a védelemről is, mely itt is CD Key alapú. Tetszik, nem tetszik, de ez van: kénytelen leszel megvásárolni a darabot, ha multiplayerben is játszani — az ügymond „közkezen forgó” kulcsokat ugyanis csipőből tiltják le a szerverek. Ám ha valamely darab, ha valamely játékmód, úgy a Wolf III, s a Wolf III Multiplayer igazán megérdemli, hogy megvásároljuk. Ne feledjétek, mint mindent: ezt is csak egyszer kell megvenni. S aztán a tied. S azoké, akikkel megosztod.

by GyZ

Activision / ID Software / Gray Matter
www.castlewolfenstein.com
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), Open GL

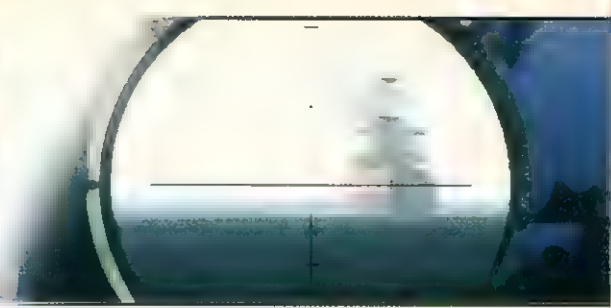
LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	10
SVAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - atmoszféra
✓ - remek játékmódok

X - nincs kijátszva az időutazás infók a glükoszíniszról??

96

Silent Hunter 2



Játsszunk csendkirályt!

Senki sem gondolta volna, de végre megérkezett: itt egy új, második világháborús tengeralattjáró szimulátor! Elképesztő, az ember azt hinné, hogy minden stílusból vödörszámra ömlenek az ilyen olyan minőségű progik, de ezt a műfajt valahogy mindenki elfelejtette egy időre. A legutolsó ilyen játék a Silent Hunter 1 volt 1996-ból, még a keményvonalas DOS érában. Azóta csönd és mély áhítat, meg persze visszafojtott lélegzetek: a fun-ok sem gondolták volna, hogy a kilélegzésig négy (most már öt? Segítsen valaki!) évet kell várni. Előbb több mindenkinek elfogyott a szüflája és végső elkeseredésükben a felszínre emelkedve beálltak matrónak valami hajóra. Az utolsó mélytengeri búvárok az Aquanox „eszetlen” csihi-puhijába süllyedtek bele kényszeredetten.

Senki sem bírta már tovább a vára-kozást, az SH2 eredetileg márciusban ereszkedett volna PC-s vizekre, de az év végéig húzódott megjelenésének időpontja, jó szokás szerint a management minden hónapban megígérte, hogy a következőben már

bíbiztosan lesz, nyugi. A program megalkotása nehéz szülés volt, lét-rejöttének számos akadálya volt, hányattatásait egy szappanopera hőse is megirigyelhetné. Kétezerben az eredeti fejlesztőcsapat feje fölött végérvényesen összecaptak a hullámok, a stafétát a háborús szimulátorról ismert Ultimatum vette át. Nekik tulajdonképpen egészen az elejétől kellett kezdeniük a fejlesztést, például egy új motorral. A kiadváltás kellemtelen törtéjében is átesett mindenki, aki az SH2 közelébe merészkedett: az eredeti céget (Mattel Interactive) megvette az SSI, de egy évre rá már az Ubi-Soft kikötőjében horgonyoztak. Mindennek a tetejébe a dot-com váltság bizonytalanságai miatt nyolc egész hónapra leállt a fejlesztés... Szóval sokan még mindig nem hiszik el, hogy tényleg megjelent a program, szerintük az, ami a CD meghajtóban kerreg csak valami bolygó hollandi, de torpedózzuk meg a hitetlenek állításait és evezünk mélyebb vizekre.

A játék visszavezet minket a világ-háborúba. A németek oldalán, mint tengeralattjáró-kapitány küzdhetünk

nyugodtan ajánlom mindenből a maximumot, még a „level detail” opciót is húzzuk a topra, nem ez a program fog minket új hardware vásárlásába kergetni, nagyon helyesen, jegyzem meg. A főképernyő igénytelensége az első pillanatban elszomorító lehet, a másodikban illendő észrevenni, hogy egy hatvan évvel ezelőtti dizájnt mímelő toborzó jellegű óriásplakát közepén fickókázódik az egérkurzorunk. Az egy-szeri küldetésekben rögtön kiélhetjük tengeralattjáró-irányító hajlamainkat, ússzunk ide.

Nyolc küldetés és három gyakorió pálya vár minket ebben a blokkban, de aki az irányítás minden csínját-bínját következetesen el akarja sajátítani, az kezdje a „training 1” oktatópályával. Pontosabban azzal, hogy a térdére fekteti a majd kétszáz oldalas SH2 kézikönyvet, felcsapja a megfelelő fejezetnél... Ja! Hogy kalózverziók van? Erről nem volt szó. Akkor felejtésétek el az oktatópályákat, mert a könyv nélkül nehéz lesz végigvinni, hih! Azért a helyzet nem vészes, a játék nem túl sok billentyűvel és menüvel operál, egy fél óra gyakorlatozás után a tankhajók után porzik a tenger, olyan gyorsan fognak menekülni előlünk. Már ha észrevesznek. ☺

Töltsük be magunkat az egyik küldetésbe, akár torpedót csővébe. A hajó tetején állunk, és tényleg nem egy DOS-os játékkal van dolgunk, ez egy pillanat alatt kiderül. A grafika 3D-s, és igazán jó egy tengeralattjáró-szimulátorhoz képest. Már nem csak egy kis részét látjuk a tengernek és az égnek, hanem körbekémlélhetünk, ahogyan a valós életben is. De nem csak itt, a kukeren (akármondani periszkópon) keresztül is kitűnően érzékelhető a térhatás. Külön meg kell említeni a hullámokat, melyek ma már nem meglepő módon szokásukhoz híven hullám-

zanak, méghozzá háromtengelyes koordináta-rendszer alapon löködik a hajótestet.

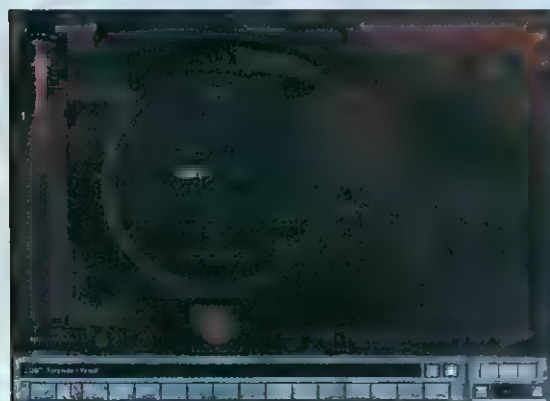
Az ég és a napszakok váltakozásai is szépen szimuláltak. Komolyan mondom, furcsán bizsergető érzés kerített hatalmába, mikor első célpontomat megláttam. Hajóm lassan emelkedett a felszínre (az egyik gépágyú mögötti nézetbe ugorva láttam a habokból lassan kiemelkedő gép orrát), a naplemente színeiben vöröslött az ég, messze előttem a horizonton pedig ott úszott egy hatalmas tanker, kéményeiből sötét füst-fellegeket eregetve. Önkéntelenül is gonosz mosoly ült ki az arcomra, kiadtam a merülési parancsot, a hajótestet a cél felé fordítottam, majd pedig teljes gáz előre. A tankhajóról senki nem látta a feljűk közeledő periszkópot...

Konzervdobozban

Csakúgy, mint a játék első részében (és az Aces of the Deepben) az alsó horizontális menükben lépdelve érhetjük el a tengeralattjáró különböző részeit. A kezelést megkönnyítendő a „helyszínek” általában csak mint a legfontosabb műszerek jelennek meg. A legfontosabb szoba természetesen a periszkóp szoba, ahonnan kukkerünket kidugva kémleljük az ellent. Bevágva a billentyűzetkiosztást idővel nem is nagyon kell elhagynunk e számunkra kedves fészket: parancsainkat eredményesebb innen kiadogatni, mintsem állandóan váltogatni a menük között. Az egyetlen terem, ami igazán hasonlít egy tengeralattjáró belsejére az a kapitány szobája. Itt egy kalendáriumot és a kiadott parancsok időrendi jegyzékét találjuk, e jegyzéket külön fájlba is exportálhatjuk, amit majd kinyomtatva kispárnánk alá helyezve izgalmas álmokat biztosít ezen lista.

A különböző termek között

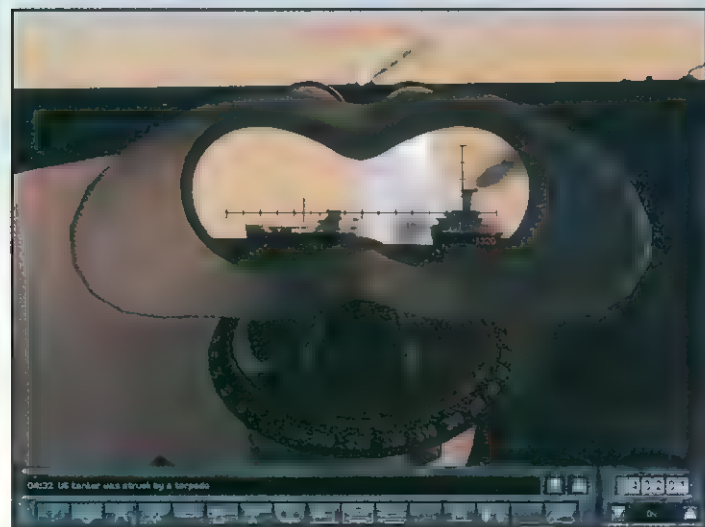
változtathatunk az F funkcióbillentyűkkel, vagy a képernyő szélességére állítjuk. Mégis leggyorsabb, ha az iránybillentyűkkel közlekedünk, a csata hevében, amikor igazán gyors döntésekre kényszerülünk, ez a biztos megoldás.



az angol partoktól a Mediterrán-tenger déli partjáiig.

Bollezstokat tele-eszetlen!

Az installálás végén a program szerényen érdeklődik a grafikai beállítások iránt, én minden kedves érdeklődőnek





A tengeralattjáró tragédiája

Wolfgang Petersen nagy filmrendező háborús filmje. A tengeralattjáró hatalmas nemzetközi sikert aratott 1981-ben. A film költségvetése húszmillió márkát emésztett fel, ezzel kiérdemelte a legdrágább német film címét.

A mozit az „U 96” tengeralattjáró legénységének történetét meséli el. Az Atlanti-óceánon végzett több hétes hadművelet után a hajónak át kell szelnie a Gibraltári-szorost, hogy részt vehessen a földközi-tengeri harcokban. Valahogyan így alakul a Silent Hunter 2 kampányának története is. A filmben viszont az átkelés a szoroson nem sikerül, a súlyosan sérült „U 96” visszatér egy látszólag biztonságos csatornaparti kikötőbe. Itt azonban az utolsó pillanatban egy mélyrepüléssel támadásnál a kikötőben veszteglő hajót lebombázzák, a legénység nagy többsége elpusztul. A film megábrázol és realista jelenetekben ábrázolja a háborút. Az emberi sorok, a legénység féltelmeinek és nyomorúságának bemutatásával a három részes tv-változattal szemben azonban adós marad.

Lothar-Günther Buckheimer 1973-ban megjelent regényének filmváltozatát kacsaringós történet. Először amerikai stábbal akartak nagy formátumú nemzetközi filmet forgatni. A szerző azonban a regény meghamisítását való féltelmében megakadályozta ezt. Megjegyzem valószínűleg teljesen jogosan, lásd a legutóbbi tengeralattjárós amerikai filmet, az „U 571-et”. Végül egy müncheni stúdió forgatott többnyire ismeretlen színészekkel, bár ki ne ismerné Jürgen Prochnow nevét, ő a kapitányt alakítja. Illetve Herbert Grönemeyert, aki pedig azóta csinált néhány nem is túl rossz muzsikát. A hitelesség érdekében több tengeralattjáró-modellt is készítek, az első felvételek az Északi-tengerben készültek. A forgatás elhúzóda késleltette a film elkészülését, például La Rochelle-nél megsérült az egyik modell. Mára forgatás során több nézeteltérés vitává fajult a sikeres fotóművészként is ismert szerző és a tehetséges rendező között, ami a végén az lett, hogy Buckheimer ettől a filmtől valószínűleg teljesen elhatárolta magát. Kinek van igazsága? Olvassuk el a regényt, majd nézzük meg a tv-sorozatot és kiderül, megéri.

dás. Milyen termek is vannak?

Tehát a periszkópszoba az első. A kukkért egy karral tudjuk ki és beemelni, az X és az Y gombokkal érhetünk el nagyítást illetve kicsinyítést. Szemléldetésünk során két fokmérő szokott pörögni, az első a hajó irányát mutatja, a 0 fok jelenti a hajó orrát, ergo ebbe az irányba lövünk ki a torpedókat. A második, a belső fokmérő jelenti a periszkóp irányát, ha a kettőt összehangoljuk és pont előttünk az ellenség, izgatóságtól síkos, remegő kezünket már emelhetjük is az Enter gomb fölé...

Irányító szoba. A térkép minden igényt kielégít, hiszen egy egész földrész távlati képéből indulva nagyíthatunk rá akár egy-egy hajóra. Igaz kicsit egyszerű, kicsit csúnyácska, de minden egyértelmű. A felszínen zajló eseményekről csak akkor kapunk informá-



Engine room, kazánház (vagy mi is ennek a neve). Itt lövünk be a hajó irányát, merülési mélységét és egyéb haladási tulajdonságát. Manuálisan hiba lenne a sebességét állítgatni, arra ott vannak a gombok 1-től 9-ig.

Következnek a felszíni nézetek, a fejlettebb hajókon van egy felszíni fokmérő és egy ágyú is, de mindegyiken egy kis légvédelmi löveg is. A hajók típusától függően ennek változnak a tulajdonságai, eleinte csak rövid sorozatokat tudunk leadni a fegyverből, hogy elkeressük a ránk támadó vadászgépeket, később jóval komolyabb, folyamatosan tüzelni képes négycsövű légelhárító ágyút is használhatunk. ☺

A következő helyszínek ismét visszavezetnek bennünket a hajó belsejébe. A torpedó szoba következik. Nos, aki az automatikus beállításoktól megfosztja a fegyverzetet (töltés, sebesség, táv) az vagy nagyon merész, vagy már kezelt ilyen fegyverzetet a valóságban is. (Tudtommal a magyar flotta most éppen nem rendelkezik egy tengeralattjáróval sem, sőt anno is csak mértékkel használták...)

Mivel a program ezt az opciót jó szívvel ajánlja fel auto kezelésre, fogadjuk el bátran, lesz gondunk bőven e nélkül is.

Sérülési napló. Hajónk keresztmetszeti tervrajzát láthatjuk (ha így

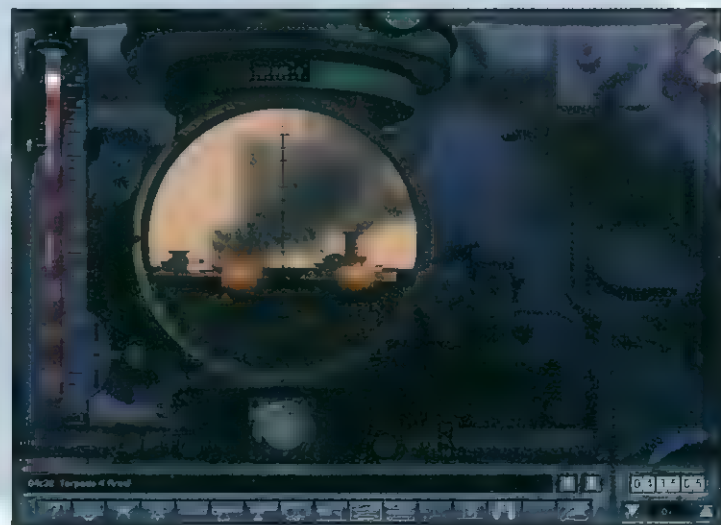
tele van, hová fér a legénység?), ha robban mellettünk majd néhány mélységi bomba az egyes területek sárgás, idővel pirosas színt öltenek.

Sound room, hallószoba. Mélyen a víz alatt ott rejtőzik az ellenség. Mozdulatlan és zajtalan. Most nem tesz mást, csak hallgatózik, mikor múlik a vész és merészkedhet a felszínre újra...

A rádiós szoba. A nekünk szánt üzeneteket dekódolják itt, első mindig a feladat, későbbiekben főbb információk a küldetés állásáról.

Csak csendben, csak hallgán, hogy senki meg ne hallja

A Silent Hunter 2 különösen jól felkészített stuff hanghatások szempontjából. Mondhatnánk azt is, hogy az egész szimulátor ez a rész hordja a hátán. Pedig nem, hanem a hajókba csapódó torpedó látványa... ☺ Szóval csak a főmenüben van zene, a játék alatt nuku, de még szerencse. Nem szabad nótázni, itt aztán igazán sok múlik egy időben meghallott csavarlapát zúgásán. Ami hajótípustól függően változik, például a rombolók





ÚJ ÉV - ÚJ AKCIÓ

2002-ben

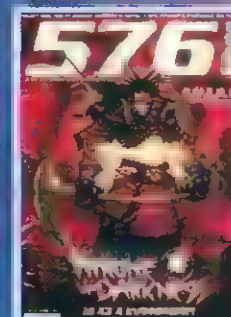
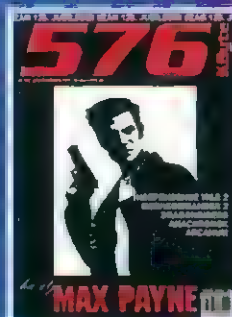
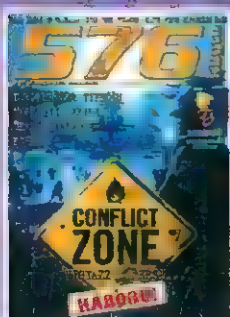
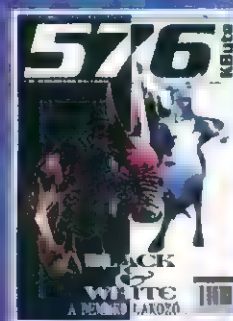
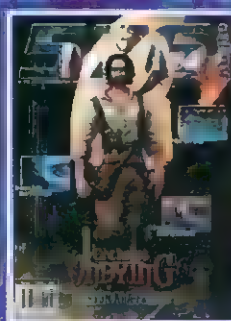
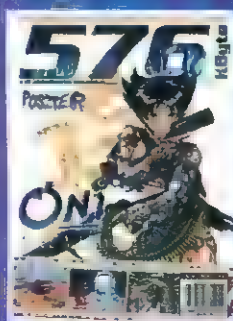
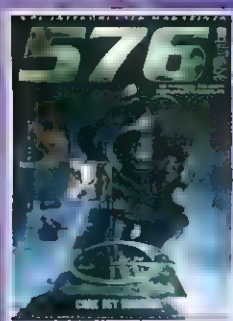
a teljes 2001. évi évfolyamot

megrendelheted, mindössze

2002 FT-ért

• plusz postaköltséggel vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 540 FT.

11 szám - 11 db 576 Kbyte!



megrendelésedet rózsaszín postai utalványon az 576 Kbyte (comgame 576 KFT) 1384

BUDAPEST, PF. 132. címre küldd el!

AKCIÓNK A RAKTÁRKÉSZLET ERÉJÉIG ÉRVÉNYES!

Guilty Gear X



Pofonok. Rúgások. Ventilátor.

Midőn a szórakoztató informatika kebelén felütötte fejét a hardveres gyorsítás, s ezzel egy időben a processzor vállára rakott összteher sacc a felére csökkent — bizonyos játéktípusok, s az azokat jellemző megoldások mintegy varázsszerűen ódonnak, avagy egyenesen elavultnak számítottak már. Ezen időszak tekinthető a napjainkat is jellemző 3D örület hajnalának, mikor is boldog-boldogtalan 3D-s projektet fejleszt, legyen szó akár akcióról, verseny-alapú játékról, s általában: bármiről, mely témának javára válhat az ez idő szerint ábrázolható, 3 dimenzió. S noha nem állíthatjuk, hogy az akkor még új technológia jegyében fogant játékok láttán nem ejlettük földre az állunkat, egy kornak — úgy látszott — végérvényesen leáldozott. Nevezük ezt a periódust 2D-korszaknak. Bizony, ez az időszak kellett életre csaknem minden, manapság is komoly népszerűségnek örvendő játéktípust. Platform játékok, melyek manapság már szintén 3D-ben

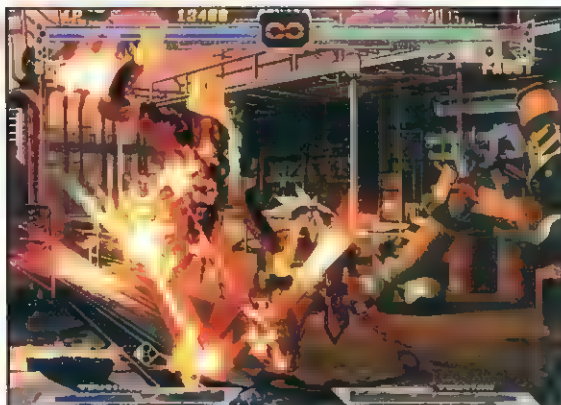
pompáznak, ám a párhuzamok, a megkérdőjelezhetetlen örökség mindmáig felfedezhető az ihlető művek, valamint az új kor alapvetései között. Így lehetséges, hogy első hallásra merész dolognak tűnik párhuzamot vonni Super Mario — a kedves kis vízvezetékserelő — s „ara Croft között, ám a koncepció meglehetősen hasonló. Ugra-bugra, felderítés, haladás. Ám, hogy Lara elkötelezett rajongóinak meg ne zuhanjon a vérnyomása, Mario és Tomb Raider közé iktassunk be egy erősebb láncszemet: Croc. A pár éve második eljövételét ünneplő krokodilkölyök, valamint kedvenc vízvezetékserelőnk kalandjai között aztán tényleg nem nehéz fellelni a párhuzamokat. Immár 3D a világ. S 3D a hős. A játék mozgatórugói azonban változatlannak. Gondolatébresztő: lehetséges, hogy ezért hívják ezeket 3D-s platform-játékoknak? (Alant következő megállapításom hatására Martin ugyan azt javasolta, tegyék egy hosszabb sétát a friss levegőn — ám szerintem a Metal Gear Solid PC-re is megjelent, első epizódjának gazdagon mért, konténerek között-bújálós akciójelenetei egyértelmű Pacman jegyeket sugallanak.) A 3D örület

révén persze nem csupán Mario kényszerült birtokba venni a harmadik dimenziót. Így tett Duke Nukem, aki pedig az Idők Hajnalán még szintén Commander Keen féle platform-játékokban rúgosta szét a tatyakos Idegen Alféléket, s így tett Scorpion is, karöltve Sub Zero nevezetű nemeszével. El is érkeztünk az elmékedésünk tárgyául szolgáló témakörhöz. Azaz, a verekedős játékokhoz. A ma PC nyüstitői sajnos különösképpen inséges időket élnek ezen szinten, az utolsó, érdemi újításokkal s prezentációval felvértezett mű az 1999-es év elején publikált Biofreaks volt. Hú, az a darab máig is az überek közé tartozik — bizonyos szposzlművek segítségével lenyeshető opponensünk mindkét karja, hogy a továbbiakban az vérpatakokat spriccelő csontjaival hadonásszon bele a világba. Elég hot. Megjegyzendő: a Biofreaks szintén 3D-s. Mint ahogy, a ma verekedős játékaiknak 99%-a is az, függetlenül annak színvonalától, avagy az általa használt platformtól. Az igazán komoly respekttel rendelkező 3D-s címek, mint pölő Tekken sorozat azonban, kizárólagos konzol-licenz alatt állanak, legalábbis ezen írás pillanatában mindenképpen. No Problémo: izzits be egy PS emut, s már nyomathatod is a Soul Blade-et. A műfaj esszenciáját persze, alighanem a hamarosan érkező, legújabb Tekken fogja tolmácsolni — PS2 tulajdonosok örömeire. Csak semmi pánik: már PC-re is készülget a Mortal Kombat V, s azért léteznek fejlesztők, akik nem ártallják új keltezésű műveiket multiplatform ala-

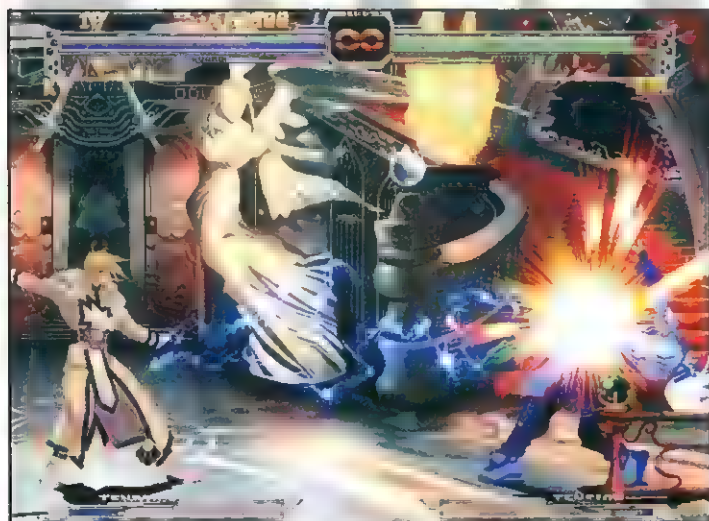
pon tárt a közönség elé. Ilyen a Guilty Gear X is, fajtájára nézve: verekedős játék.

Prezentáció

Ki látott, hallott még ilyet? 2002 első havában arra lesz figyelmes a kiméletet nem ismerő kritikus, hogy szemel s fülel előtt a legszebb arcade hagyományok puffogatásával jelentkezik be egy mű. Kék villódzás, bögyös mangacica suhint jobbról. Vörös villódzás, benga bionikus lény zúz egyet, balról. Közben pedig, vígan pörög a Sega játékokra jellemző, agybeteg zúzda with műanyag szinti, s persze az egy másodperces loopgitár sem tartozhat a nélkülözhető kellékek közé. Ó! Akkor nézzük, az alkotó urak mit is óhajtanak a szánkba tömködni. Nos, a Guilty Gear X egy a végletekig hagyományhű, ám tucatnyi tetszetős



megoldással is rendelkező 2D-s anyagot takar, melyben papírmásé figurák igyekeznek félholtra verni aktuális opponenseiket. Ezt látván, akár be is kapcsolhatjuk az oldalunkon hordott mobilokban rejtgetett időmodulációs Device-unkat, szemrevételezendő a játék által tolmácsolt prezentáció alapvető színvonalát. Léven szó konzolokon is bemutatkozó projektről, a Guilty Gear X maximális, teszem hozzá: fix felbontása 640*480, 16



▲ Ez egy fight



▲ Csaltam, csaltam!

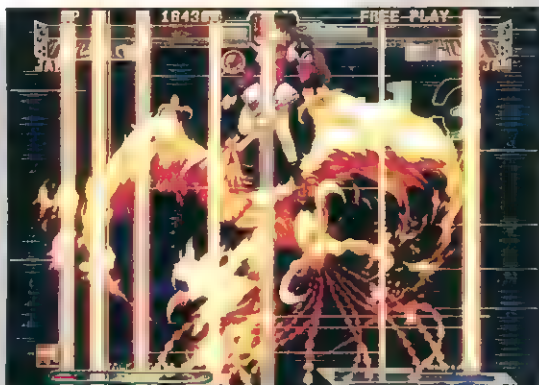


▲ Csaltam, csaltam!

Időmodulációs Device-unkat, szemrevételezendő a játék által tolmácsolt prezentáció alapvető színvonalát. Léven szó konzolokon is bemutatkozó projektről, a Guilty Gear X maximális, teszem hozzá: fix felbontása 640*480, 16



bites színmélységgel. S noha nem lenne rossz végre benézni egy legalábbis 1024-ben futtatható 2D-s anyagot, a játék sebessége s dinamizmusa, — mely a műfaj első számú ismérvei közé tartozik — a használható felbontás tükrében: kifogástalan. Azaz nem jobb, nem rosszabb, mint a múlt nagyjainak ezirányú képességei. Legjobb példa a Marvel Super Heroes, avagy a Street Fighter Alpha sorozatok tagjai lehetnek, lévén említett művek — hasonlóan



▲ Egy Instant Kill, de nem tudom hogy csináltam

Haditengerészet oszlopos tagjaként, Potemkin néven nyomja magát. Lásd screenshot, hogy hogyan.

Alapok

Az irányítás nem különösebben bonyolult ügy: ütés, rúgás, vágás, felsővágás. Plusz iránygombok. Ezen jellemzők buzgó, s lehetőség szerint: hatékony kombinálásával adjuk meg kívánalmainkat, illetve a szpesólművokat is. Itt álljunk is meg: az installált játék dokumentációja gyakorlatilag a nullával egyenlő. Karakterünk kiválasztásakor kapunk egy-két pillanat erejéig bevillantott, maroknyi specialitás kivitelezését bemutató táblázatot, s ezzel vége is. Lehet próbálkozni. Maroknyit csupán, ezt biztos állíthatom: ha gyakorló üzemmódban nekiugrunk egy karakternek, úgy kitérő kísérletezés s kis szerencse révén, újabb s újabb, a táblázatok által nem tárgyalt specialitásokat mutathatunk be. Így most javallat jön: ha igénylitek a hozzáférhető karakterek minden speciális mozdulatát a lá Mortal Kombates idők, úgy jelezzétek azt. S akkor majd jól rajta leszek, mint a hathuszon. Ez poén volt. Csak nem jött be. Választható játékmódok tekintetében természetesen adottak az Arcade, Versus, valamint Survival üzemmódok, valamint itt figyel a mind használhatóság, mind testreszabhatóság tekintetében kifogástalan Practice üzemmód is. A darab által kínált opciók is szokatlan gazdagságról tesznek tanúbizonyságot, s ez szintén üdvözlendő körülmény. Nehézségi fokozatok, menetek száma, Instant Kill letiltása, avagy engedélyezése, stb. stb. Nézzük



▲ ...nnna: én itt kapcsolnám ki az egészet...

akkor a játékmenet alapjait. Specialitások tekintetében ne számítsunk ujjszekeverő mutatóványokra: 95%-uk kivitelezhető a jó öreg, „lefelkőr-balról-jobbra+rúgás”, avagy „előre-hátrárúgás” módozatok révén, valóban csak gyakorlás s — tekintettel a közölt táblázatok hiányosságaira — kísérletezés kérdése. Jó hecc a Tension mutató, mely hasonlóan a Mortal Kombal Trilogyból ismert Aggressor mutatóhoz, minden egyes ütés, rúgás hatására növekszik valamiké. Jellem, csak akkor, ha az offenzív mozdulat kivitelezése közben opponensünk felé mozgunk. Ha a mutató fullra csordul, úgy kivitelezhetőek Instant Kill specialitásaink, melyeket a táblázatok persze nem tartalmaznak. Ettől azonban még léteznek. Működésüket illetően hasonlatosak a Mortal féle Fatality-khez, csak éppen nem ellenfelünk kiütése után, ám a játék hevében mutathatjuk be azokat. Eredményük, mint arra nevük is utal: opponensünk azonnali halála. Érdekes még tárgyalni a blokkolást, mely azonban itt is Street Fighter alapon működik: fogod, oszt' ellenfeled tekin-

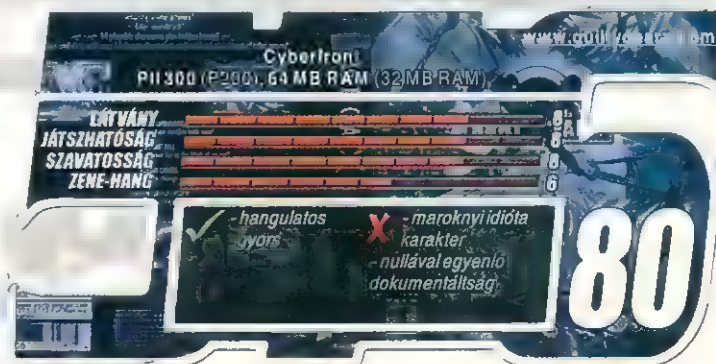
tetének irányába húzod a karaktered. Ennek hatására automatikus védekezésbe fog. Ha nem, úgy a hiba az Ön készülékében van.

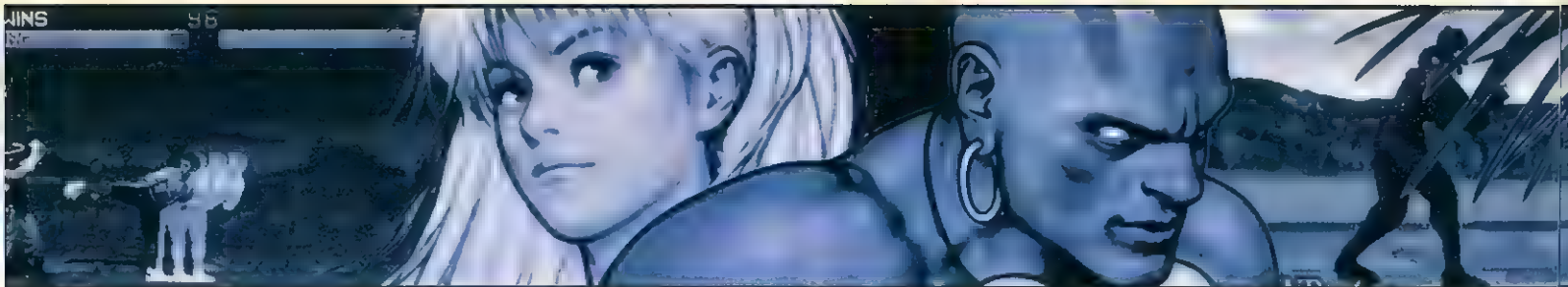
Maradhat

Bizonyos karakterek — beszélünk itt pl. a fején repüléshez használatos papírzacskót hordó, kezében hatalmas szikét lóbáló, s mindehhez makulátlan frakkot viselő Faustrol — inkább sikerültek idiótára mint eredetire, alapvetően mindenkinek sansza lehet megtalálni a neki legkedvesebb karaktert. Van még Kisherceg is, Ky-Kiske néven fut. A Guilty Gear X összességében kellemes, egy letűnt kor legszebb hagyományait felidéző s méltó módon tolmácsoló verekedős anyag, mely azonban érzésem szerint nem mutat fel eget-földet rengető megoldásokat sem a stíl iránt értelmezett elvárásaink, sem az évekkel ezelőtt keltzett konkurrenszekhez képest. Megtekintése így a műfaj kedvelőinek kötelező, míg a többieknek javallott jellegű.

by GyZ

a Guilty Gear X-hez — ugyancsak bővelkednek a teljes képernyős effektekben. Nézzük akkor a karaktereket. Nos, a repertoár 15 +1 emberkét számlál, mely +1 a legyőzendő Bosst takarja. S persze, adott pár Titkos Karakter is. Lévén a darab képi világának tekintetében hamisítatlan manga-filínggel számolhatunk, a legtöbb figura is ezen stílus tükrében alkotott meg. Így adottak a klasszikus, rendkívül nagy hajzattal s kardokkal rendelkező Elszántkák, a szinte már követhetetlen lábtechnikával s meghökkenítő ötletekkel — értsd: képességekkel — rendelkező mangacikák, valamint az egy, azaz egy darab, kötelező jellegű bengakarakter sem hiányozhat. Szerintem ő az egyik legjobb fej, az Orosz



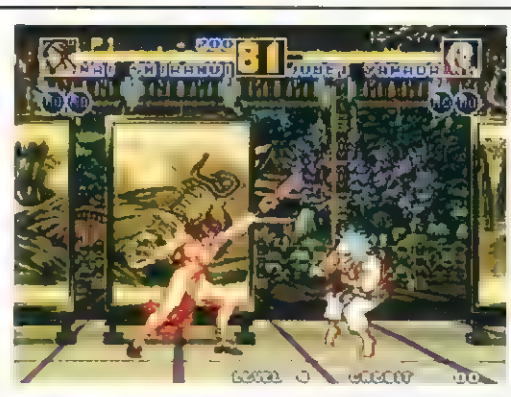


Harcosok Klubja

Mélységes méééé a múltnak kútja. S hogy mennyire is az, ahhoz elég csak feltennünk a kérdést: vajon mikor keletkezett a Világ Első Verekedős Játéka? Vegyünk csak elő egy ötletszerű évszámot, pl.: 1988. Ez bizony nem lesz jó — kapásból beugrik tucatnyi cím, melyek a 88-as évben keltek: Kageki, Datsugoku, sőt itt van a Double Dragon második epizódja is. Nem is szólva az örökzöld alapvetésről, melynek a Bad Dudes vs. Dragon Ninja címet van lelke magáénak vallani. Huhhhh — eleve kihagyhatatlan műremek. Jó kiindulópont lehet a Double Dragon mítosz — nézzük akkor, mikor is született annak első epizódja. Hm. Mindössze egy év a differencia, 1987. Jé, ez évben győzelmeskedik Hulk Hogan André the Giant felett. S jé: nem a Double Dragon az egyetlen, 1987-ben megjelent verekedős anyag. Shinobi, Avengers, Captain Silver, blablabla... ugorjunk nagyobbat: 1981. Háh! Siri csönd. Mondatnok: méla kuss. Ez év derekán verekedős stufnak nyoma sincs, s olybá tűnik, ugyanez a helyzet visszafelé is. Akkor menjünk előre. '82. Megrendezik a Szárnyas Fej-

vadászt. '82 vége: GyZ írni tanul. Más semmi. '83 vége: Érdekes. Itt sincs semmi. Najó, '84? Igen, igen. A Válasz: '84. A helyzet az, hogy első ízben 1984-ben találkozhattunk verekedős játékkal, ám a szezon nemhogy egy, ám tucatnyi művel örvendeztette a kor árkád látogatóját. Ezen címek: Kung-Fu Master, Dragon Buster, Karate Dou, valamint utóbbi fejlesztett, szintén '84-ben piacra dobott, Taisen karate Dou című változata. Már első pillantásra felfedezhető bizonyos párhuzam ezen egy időben beért, s így, feltehetően, megközelítőleg egy időben fogant projektekben: mindhárom a keleti harcművészetek nyomán óhajja buzgó centdobálgatásra sarkallni a játékosokat. A kérdés: vajon miért? Nos, aligha túlzunk sokat, ha áttételesen egy Bruce Lee nevű urat tesszünk felelőssé az első verekedős játékok befutásáért. Mr. Lee 1973 nyarán bekövetkezett haláláig rengeteg, általa koreografált harci jeleneteket felvonultató filmet hagyományozott az utókorra. Ezek között az utolsó, — melynek bemutatóján Bruce Lee sajnos már nem lehetett jelen — Enter the Dragon című mozi már világméretű elismert-

Enter the Dragon — nálunk a Sárkány Közbelép címen fut — sőt a későbbiekben Bruce Lee korai filmjei is kultuszt teremtenek, egyúttal növelve a keleti kultúra, illetve harcművészetek iránti komolyabb érdeklődést a nyugati társadalmakban is. Az amerikai filmparipia látatok alatt ismerte fel az ezen érdeklődésben/igényben rejlő lehetőségeket, így Mr. Lee munkásságának ihlettségére újabb, állítólagos karateszakértőket alkotnak meg, mint a 43734 epizódot megért Karate Kid, avagy a Máj kell, Dudikoff? - féle Amerikai Ninnya. (Mely meghatározás önmagában is éretnék tűnik egy szemérmes kis kacajra. Itt van: ehhehehehe.) Akárhogy is, a játékkészítőket nem hagyhatta hidegen az 1973-tól '84-ig terjedő, keleti harcművészetekben páratlanul gazdag periódus. Ebben látom annak magyarázatát, hogy '84-ben három „karatés” darab is beérkezett, lefektetve egy stílus — a verekedős játékok stílusának — alapjait.



▲ Fatal Fury 2 1992



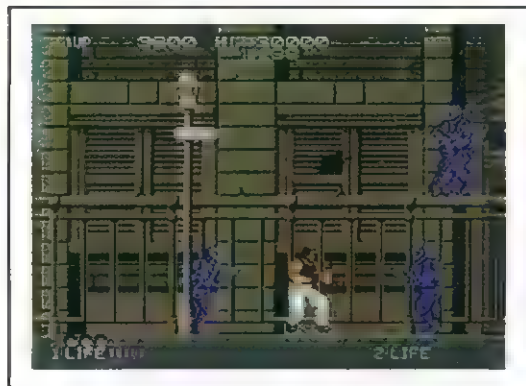
▲ Cadillacs and Dinosaurs 1993

A Kezdetek

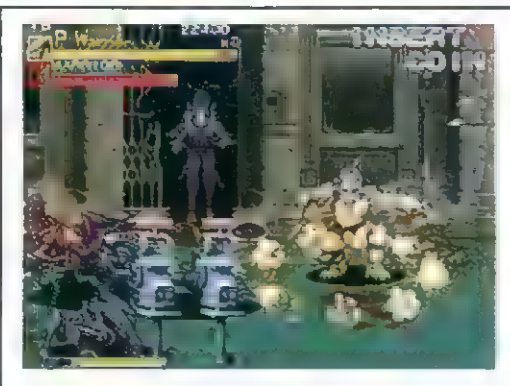
A kezdetek kezdetén balról-jobbra haladtunk, s üdöttünk mindenkit a rendelkezésünkre álló ütés, rúgás, esetlegesen egy darab extra támadás segítségével. Ezen nyomvonal szolgáltatja a '84-ben megjelent Kung-Fu Master, avagy a Dragon Buster alappilléreit is. Ám, már az első darabok megjelenésekor felüti fejét a verekedős játékokra jellemző, második megközelítés is, melyet elsőként a Karate Champ vonultat fel. Azaz két, egymással nem-annyira-szimpatizáló fél áll fel a küzdőtér átellenes pontjaira, majd jóval gazdagabb ütés/rúgás repertoár tükrében, kísérletet tesznek fizikai fölényük demonstrálására. A két approach már a kezdetekkor is jól, kényelmesen fért meg egymás mellett. Nincs is ezen mit csodálkozni — a jobb-ról-balra haladós verekedős játékok során — melyeket a későbbiekben beat'em up-oknak nevezett el a játékosársadalom — a fokozott adrenalinizált, valamint a kooperatív játék lehetősége kerül előtérbe. A másik játéktípus ezzel szemben a stílus iránt komolyabb érdeklődéssel bíró használati tetszését is maradék-



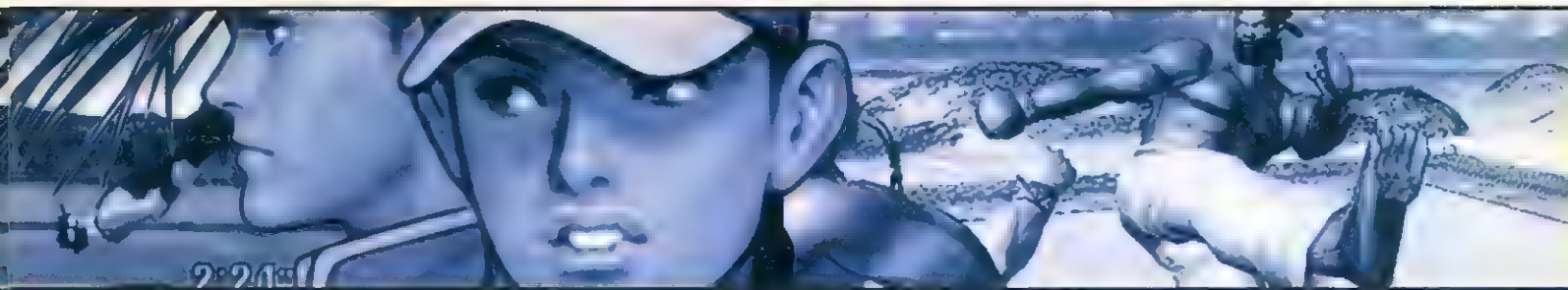
▲ Art of Fighting 1992



▲ Bad Dudes vs. Dragon Ninja 1988



▲ Aliens vs. Predator 1994



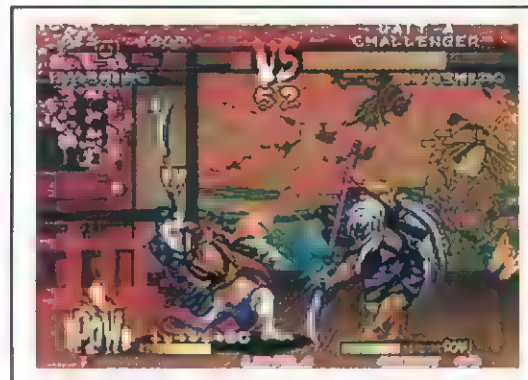
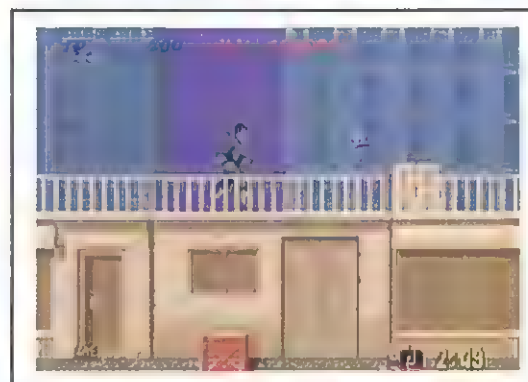
talánul megnyerheti, hiszen itt már egyértelműen az a jobb, aki jobban képes kombinálni a rendelkezésre álló lehetőségek közül. Egyszóval nem csupán jó reflexek, ám jól intelligencia is szükséges ahhoz, hogy jól szerepelhessünk. Ezzel természetesen nem a beat'ém upok ellen óhajtok szólni, hiszen a genre számtálhatatlan alapvetést hagyományozott ránk, melyek közül tutatnyi hamarosan be is mutatunk. Lévéen mindkét játéktípus töretlen népszerűségnek örvend világszerte, természetes dolog, hogy a lefektetett irányvonalak fejlesztései nyomán sorra érkeznek az újabb s újabb játékok. Ám, míg a beat'ém upokat kellő színesség s változatoság jellemzi, — emlékezzük csak az amerikai rosszfiúk ellenében folytatott, még C64-re is megjelent Renegade-re — addig a 1on1 — azaz egy-egy ellen — típusú verekedős stoffok közös gyermekbetegséggel küzdöttek. Nevezetesen: a kieglyenlített erőviszonyok végett, mindkét játékos ugyanazon karakterrel lépett színre. Nézzük csak sorra az éra — egyébiránt zseniális — fíffeneteit: C64-es Uchi Mata judoszimulátor, a kultikus International Karate soro-



▲ *Kung-fu Master 1984*

zat, avagy a Barbarian első epizódja. Ugyanazon karakter, ugyanazon mozdulatokkal. Csak éppen ketten vannak, s egymás ellen. A korai 1011-eknek így általános jellemzőjévé vált a kevés lehetőség, s így a könnyen unalomba fulladó játékmód. Nem telik el azonban sok idő, s az első 1011-ek megjelenését követően, 1987-ben ezen stílus is képes továbblépni — megérkezik a máig is hatalmas népszerűségnek örvendő Street Fighter első epizódja.


Személyében köszönhetjük a világ első verekedős 1on1-ját, mely szinte már szemtelenül egyszerű, afféle „homlok-racsapós” ötlettel fűszerezi a stíl hozadékait: tucatnyi, eltérő képességekkel rendelkező karaktert szerepeltet, sőt nem áttall közéjük szövvényes, kvázi-sztori alapú interszonális vonalakat szőni. Elsőként jelentkezik a speciális támadás fogalma, melyeket eltérő billentyű-kombinációk révén hajtanak végre a karakterek, tévén a stílust meglehetősen szavatossá, és egyúttal az érdeklődés

▲ **Samurai Showdown 1995**▲ *Shinobi* 1987

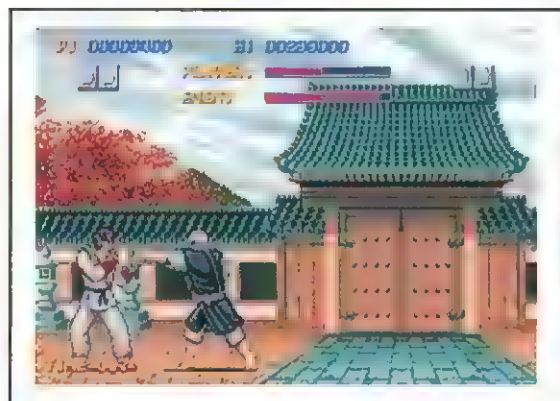
középpontjába is. Így, a Street Fighter megjelenésekor valószínűleg forradalom kerekedik a toni birodalom kebelén — a jövő fejlesztéseinek 99%-a már eltérő karakterek szerepeltetésével, s az elmaradhatatlan specialitásokkal jelentkezik. Pár cím a Street Fighter stílusutómozása után

időszakban fogant játékok közül: Art of Fighting sorozat, Samurai Shodown sorozat, Fatal Fury sorozat. Ekkorra már a beat'em up-ok is komoly ászokat tudhatnak soraik között, így a későbbi Nagygyúkat, mint a szinte minden számítógépes platformon bemutatkozó Final Fight-ot követően, piacra kerülnek az akár négy használó által egy időben játszható fejlesztések, pl: Cadillacs and Dinosaurs. Mágis is örökvényű klasszikus, szabadstrand nélkül nem létezhet. Az 1994-ben keltezett Aliens vs Predator megjelenésével — mely a zseniális témaválasztás ellenére sem bizonyul minden idők legsikerültebb beat'em up-jának — a genre eléri határvonalaait. A kései darabok, mint pl. a 96-ban piacra dobott Dungeons & Dragons, avagy a szintén fantasy ihletettségű Knights of the Round Table bonyolultságuk okán — jószereivel kezelhetetlen, ráadásul nem is túl hatékony mágia-rendszer — már relatív sikertelenségre kárhozhatnák. Mindennek tetejében, a toni még '92-ben újabb előrelépést produkál — érkezik a későbbiek során világhírtérré torkolló Mortal Kombat első epizódja, mely már digitalizált karaktereket manipulál. A mítosz sokak sze-

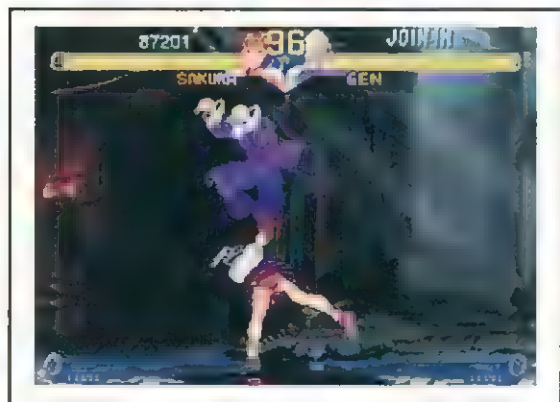
▲ **Shinobi 1987**



rint a második részben teljesedik ki, míg a későbbi Mortal-hajtásokat hajlamosak hozzáértő fikázás kíséretében leírni. Pedig a Trilogy, meg a IV tőkjő. Oké, oké: a három az tényleg elég szax. Mialatt a Mortal Kombát világhódító útra indul hogy filmadaptációkat, sőt szappanoperákat érhesen meg, a háttérben már javában dűl a Sega által életre hívott, új generációs fight-láz. Tejes 3D, tucatnyi karakter, valamint a 1on1-től immár elvárható specialitások jellemzik a művet, mely a későbbiek során az újgenerációs verekedős stufok előfutárává avanszál: Virtua Fighter. A máig is meghatározó jelentőségnek örvendő alapmű azóta már a Mortal sorozatot is képes volt „kikényszeríteni” a harmadik dimenzióba, egyúttal oly volumenű játékok ihletőjeként tekinthetünk rá, mint a konzolok világában abszolút spillernek számító Tekkenek. S akkor még nem is szoltunk a Virtua sorozat készülő, negyedik epizódjáról, mely játéktérmeben való bemutatkozását követően a PS2 piacon is debütál. S hogy a PC nördöknak sincs oka az elkeseredésre, arra a www.mk5.org cím melletti meglátogatása szolgálhat bizonyásául.



▲ **Street Fighter 1987**



▲ *Street Fighter Alpha 2* 1996

IL2
Sturmovik

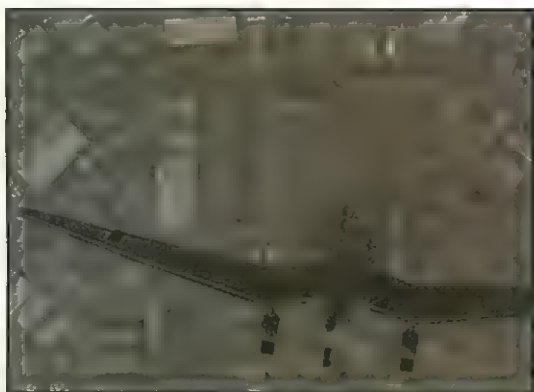
Égi Jelek

A UBI Soft gondozásában megjelent IL2 Sturmovik a Második Világháború — relatív — végnapjaiba kalauzol minket. A Szovjetunió által csatasorba állított Sturmovikok címben szerepeltetése mögött azonban több áll, mint első olvasatra gondolnánk: a kor újgenerációs szimulátorában ugyanis nem csupán szovjet, ám német oldalról is kísérletet tehetünk a Történelem újrairására.

Missziók, Felhozatal

Mindenekelőtt adottak a történelmi hitelesség jegyében fogant kampany-küldetések, szovjet s német oldalról egyaránt — ezekhez a Pilot Career ponton keresztül férhet hozzá az éra íránt fogékony játékos. Tucatnyi scenario alapú misszió is adott, míg a mű különféle periferiáit — kezdve grafikus részletességtől át a nehézségi fokozatokig — rugalmas módon hangolghatjuk önnön, valamint gépünk képességeihez (a mindezen közben szóló „harcipolka” pedig Nagybetűs Telitalálat. Felszálláskor tuti, hogy azt prumpogja maga elé a felhasználó.).

A gyári missziókat következetes kidolgozottság, összetettség jellemzi — a felhozatal komplett teljesítése így látatlanban is hosszas szavatosságot vetít előre. Kiegészítés: a darab minden, a kor hadszínterén elő/megfordult gépet ismer (l), sőt, mindegyiküket repülhető formában tárja a játékos elé. A felhozatal így 32 modellt számlál, melyek mindegyikéhez az eredeti sajátosságok, menettulajdonságok, s persze cockpit-



▲ Helmut, tuti jó irányba mész?!

kidolgozás dukál. Páratlanul gazdag, elképesztő igényességről tanúskodó kínálat. Sőt, állandó jelleggel bővülő kínálat: az alkotók, valamint a mű elkötelezett rajongói ezekben a pillanatokban is újabb modellek megalkotásán fáradoznak. A kampany, valamint scenario küldetéseken túl adott egy küldetés-generátor is. Könnyen kezelhető, áttekinthető, s nem utolsósorban: használható is. Se? Kezdve a teljesen alapvető, irányított dogfightoktól a gyári kampany-küldetésekhez méltó összetettséggel bíró missziókat hivatunk életre. Nincs más hátra, mint összeverbuválni egy IL2 Sturmovik Nördó Táborát, aztán egymásnak készíthetjük a küldetéseket — a darab örökérvényű szavatossága így már valóban garantált lehet. Kiemelten célszerű egyébként multiplayer alapon is nekirugaszkodni az IL2 Sturmoviknak: FPS szerű játékmódok, így Face to Face, kooperatív, s a darab jellegével kitűnő módon asszimilálódó Team Deathmatch kezkeskednek róla, hogy senki sem kárhozzatik majd szóló alapon létezni az égben.

Iantóneni Included

Egy korábbi mű kapcsán már tárgyaltuk, nem feltétlenül hasznos/célszerű az összetettebb szimulátorok sajátosságaiba „melyik-gombmire-szolgá” alapon belebonyolódni. Legalábbis, míg áttekintésről van szó, s nem minden főbb részletre kiterjedő leírásról. Kiemelten igaz ez az IL2 Sturmovikra, lévén a mű minden eddigi megoldást felülmúló tutorialal érkezik. Egyszerű, nagyszerű: a darab előre tárolt kameraprogram szerint láttatja, valamint kommentálja az eseményeket, míg mi: 1.vagy tártott szájjal pislogunk hogy: „úúú, ez tök púp!”, avagy „mit nekem ez?” alapon,



▲ ...nyugirugó - ura vagyok a helyzetnek

a menüből bármely pillanatban magunkhoz vehetjük az irányítást az oktatóküldetések során is. Példa: régóta foglalkoztatott a gondolat, ezek a Második Világháborús Ászok hogyan is kivitelezhették a golyóspray-effektet: tudod, a Sturmovik határozott ereszkedésbe kezd, majd ahelyett, hogy célba venné az alant figyelő három tank valamelyikét, egy nyögös/lusta farkbemozgatással kilengti magát önnön testének tengelye mentén, ily módon mindhárom tankot szórván meg egyszerre. Ez egy példa csupán, melynek helyes kivitelezési módja kiderül az oktatóanyagból — működik, sőt: pofonegyszerű. Egyébként érdemes lehet minden oktatóórát végigülni, lévén az irányításon túl a darab stratégiai fontosságú manővereket, illetve ezek használhatóságát is demonstrálja.



▲ Icarus hívja bázist, Icarus hívja bázist!

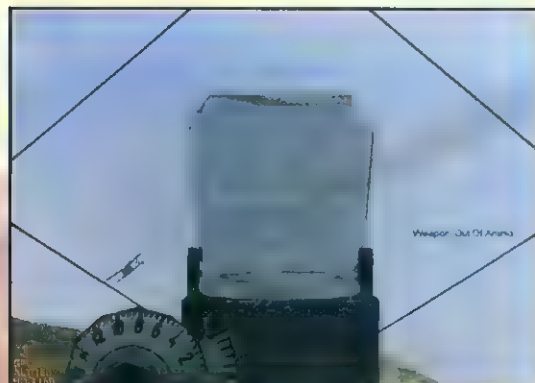
A Játékról

Ennél jobbat még nem pipáltam — megmagyarázom: korunk újgenerációs szimulátorai között gyakorlatilag az első s egyetlen mű ez, mely kifogástalan formában, független módon kezeli a pilótátlukét, valamint a pilóta felszerkezetét. A Fly! és Fly! II, Flight Simulatorok tessék-lássék alapon implementált nézelődő billentyűire immár elavult félmegoldásokként tekinthetünk. Az IL2 Sturmovik egészen aprólékos műszerfalai ugyanis nem fotók, textúrák képében jelentkeznek — valós időben, 3D-ben van itt az egész apparát. Ráadásul

A Szovjetunió által csatasorba állított Sturmovikok mellett a szárazföldi német egységek 75%-a, illetve a Luftwaffe 62%-a is megvan. Az egész így nem kevesebb, mint 153 szakaszra oszlott beleértve a 21 hozzáférhető tankszakaszból 19-et. Hárommillió német katonát, 600000 gépet, 3500 tank, 7784 tüzérségi egységet, valamint 1830 repülőgépet. A csapatokkal szembe a Szovjetunió ezzel szemben még Híres katonák, 100000 gépet, 1000 tank, 1000 tüzérségi egységet, valamint 1000 repülőgépet.

az egész zoomolható. A megoldás így esztétikai szempontok szerint is klasszis, ám az általa képviselt szimulációs élménynél élethűbbet/rugalmasabbat aligha tapasztalhat meg a kor játékosai. Immár nem kényszerülünk szerencsétlenkedésre sem, vajon merre vett tiplit az ellen — fejünk forgatásával simán bemérhetjük őt anélkül, hogy kényszerű irányváltoztatásra kárhoztatnánk.

Van ám még: lévén sérülésmodellek szintjén is über a darab: pilótafülkénk könnyedén válhat rípiyára-szagató-dás áldozatává, majd miután bekap egyet a motor is, a kiözönlő kartellgáz révén rövid időn belül alig látunk majd ki a szélvédőre kapott feketeségből. Lyukak a műszereken, az ablakokon — még a szél hangja is felerősödik, amint a bepókhálósodott üveg felülete megadja magát. S ami kívül folyik: minden gép sérülési zónákkal rendelkezik, végre el lehet felejteni az „eltalálták-nem találták el” végleteket: az oldalba kapott géptest csak fel-felszakadozik, majd szerencsés esetben, ha „golyó-verte” állapotban is, de továbbáll.



▲ Üzenj valakit anyádnak!



▲ ...affene...

Ám egyetlen találat a farokszárnyra, s a gép irányíthatósága pillanatok alatt mélyrepülést végez. Lelehetők a szárnyak, a kerekek, szóval minden a legnagyobb rendben van — életszerűbbet, kiforrottabbat aligha kapott/nyújtott a stíl. Kiemelendők a hangok is: kellő kakaón berregtetve a dogóket már kifejezetten élményszerű összehatásban lehet részünk. Szimulátor rajongóknak így eleve kötelező tananyag, ám ha valamivel, úgy az IL2 Sturmovikkal még a halász-horgász szimulátorok kedvelőinek is érdemes lehet próbát tenniük.

Szinte már jó

Több mint jelzésértékű, hogy a darabot még a Flight Simulator 2002 ellenében is gyönyörűnek vélelmezik mind rajongók, mind a stílus avatott szaktekintélyei. Aligha véletlenül: jól lehet, e sorok szerzőjének még nem volt szerencséje a „Wold Trade Centeresítettlen” Microsoft műhöz, ám a Fly! II, X-Plane, F18 féle tájmodellekre kacagva ver rá az IL2 Sturmovik. A városok városok, az

erdők erdők — egyszerűen nem érződik, hogy itt átverés esete forog fent. Aztán mikor kioldjuk a bombákat, s a következő pillanatban azok felsikoltanak, eltűnődünk: jó ez 95%-ra? 2002 első havában: simán.

— Dead Meat —

Hasonlóan a francia légierőt érte villámcsapásszerű Blitzkrieg művelethez, a Szovjetunió elleni fellépést is gyors megsemmisítő erejű támadásokra alapozta a Német hadvezetés. Egy, a Weimari



Főparancsnok, Alfred Jodl és Adolf Hitler között lezajlott megbeszélés során a Führer eképpen nyilatkozik a tervezett műveletről: „A közelgő kampány nem csupán az ellenséges haderők csatározásairól szól. Két filozófia csap össze itt”. Hitler kijelentette, a kampány sikerességét látatlanban is garantálhatja a kompromisszumokat nem ismerő szigorú kíméletlenség — így még a műveletek előtti parancsot adó elit német katonákból álló különítmények létrehozására, melyek feladatául szovjet önkéntesek felkutatásának kivégzését határozza meg. Szinkronban múlt havi ajánlónkkal, Németország csakugyan megtört a Hitler-s Szállás által jóváhagyott még nem támadási szerződés — 1941. június 22-én a német haderők bevonulnak a Szovjetunióba. Hitler remélte, a csapatok propagandával támogatott fellépése újabb villámcsapásszerű győzelem eredményezhet — az eredeti tervak szerint mindössze nyolc hét alatt kényszerítanák a Szovjetuniót feltételek nélküli kapitulációra. A Német haderő három részre osztatik: az első szakasz támadás alá veszi Leningrádot, hogy aztán a tervak szerint csatlakozzon a Moszkva elleni hadatviselő szakaszal. A harmadik osztag Kijev felé nyomul, többek között megszerzendő a déli területek olajmezőit. Elemzők szerint a Hitler parancsa nyomán három, s így lényegesen tökéletlenebb szakaszra osztani a német haderőt egy volt azon vitális körülmények közül, melyek a Harmadik Birodalom majdani bukásához vezethettek.

A Luftwaffe kiemelkedő szerepét tölt be a tervekben — az eredeti elképzelések tükrében levezényelt villámcsapások nyomán a Szovjet légierő jelentős géppálmánya semmisül meg még a földön. Mindez nem felelhetett a tény, a Luftwaffe valójában sem géppark, sem pilótaállomány tekintetében nincs felkészülve az elhúzódó háborúra.



Márpedig, a kezdeti sikerek után soha nem tapasztalt hatékonysággal küzdő szovjet pilótákkal s vasszörnyetegekkel találják szembe magukat: az IL2 Sturmovikkokkal.

UBI Soft / Maddoc Software
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.il2sturmovik.com

LÁTVÁNY	10
ÍRÁSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - szép tartalom X - héhő! És a kero-zinszó?

95

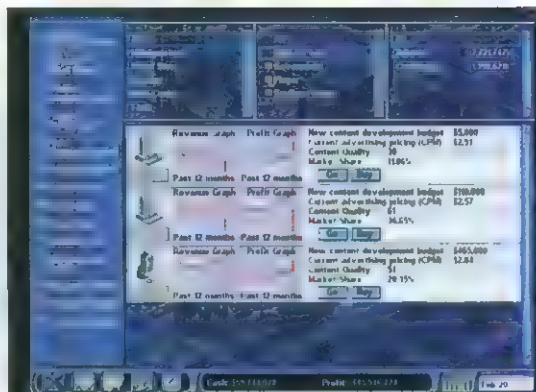
Capitalism 2

A gazdagság ára

Az időpont 1990 nyára.

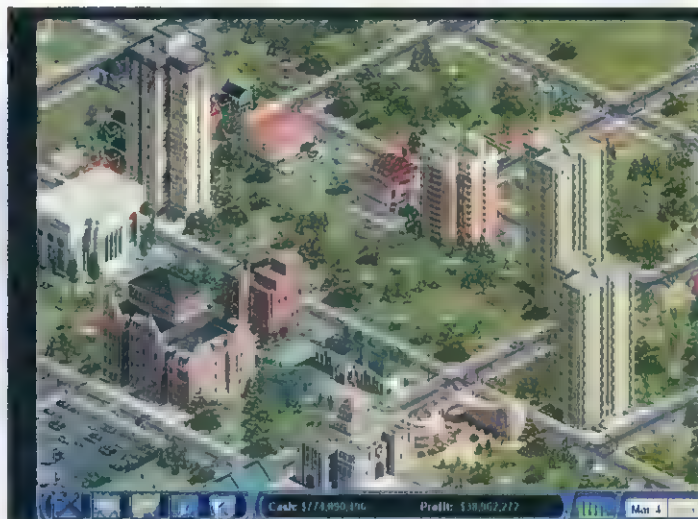
Elvégeztem az egyetemet, és a családom kezességének köszönhetően fel tudtam venni a banktól egy 30 millió dolláros kölcsönt, hogy a saját vállalkozásomat elindíthassam. Az összeg, amit kaptam,

többnek tűnt, mint elegendő, de azért megpróbáltam minél ésszerűbben felhasználni. A lehetőségeim eléggé tágak voltak, mivel eldönthettem a gazdaság mely területének meghódításába fogok bele. Nem sokat tectőtárltam hát, és vettem mindjárt egy diszkont áruházat, ahol a kikötőben vásárolt import termékeket kezdem árulni, megvettem a város szélén egy farmot, amelyen szarvasmarhákat és birkákat kezdem tenyészteni, amiből bört és fagyaszott húst gyártottam ott helyben. Találtam a város egy jól megközelíthető helyén egy viszonylag olcsó telket, oda pedig egy üzemet építtettem, amiben a farmon termelt bőrből táskákat, tárcát, és bőrkabátot kezdem gyártani. Lassan beindult a termelés mindenütt, az áruházamat kezdték a környékbeliek megismerni, és egyre több vevő jött, így a befektetésem lassan kezdett némi profitot is termelni. Igen ám, de az üzemenek egyelőre nagyobb volt a kiadása, mint a bevétele, mivel a csarnokok területe csak részben volt kihasználva, így bővítenem kellett a termékek körét, de ehhez szereznem kellett más nyersanyagot is. Persze ha külföldről veszem, akkor a környék vállalkozói bojkottálják a termékeim, és nem árulják őket az üzleteikben, ha meg tőlük veszem a nyersanyagot, kihasználják a kiszolgáltatottságomat, és fokozatosan felverik az árakat. El kellett hát döntenem, mitévő legyek. Rövid tanakodás után



az export mellett döntöttem, és inkább nyitottam egy újabb üzletet, ahol a farmomon termelt húst is eladhatam végre. Sok-sok álmatlan éjszaka, még hosszú napok számolgatásai után, végül is sikerült mindent egyensúlyba hoznom, így a pénzforgalmam szép lassan kezdett pozitív egyenleget mutatni. Na persze a befolyt pénzből el kellett kezdeni fizetni a banknak az esedékes törlesztő részeket, ki kellett fizetni a munkabéreket, a közüzemi számlákat, a szállítókat, venni kellett újabb nyersanyagokat az üzembe, és a maradványból nekem is meg kellett élnem. Na ez nem ment valami fényesen, mert olyan kevés maradt, hogy abból luxusra már nem futotta. Sokszor felmerült bennem a kérdés, miután este fáradtan az ágyamba zuhantam, hogy talán mégsem a legjobb utat választottam. Igazán találhattam volna magamnak olyan területet is, ahol nincs konkurencia, és a város lakóinak is nagyobb szüksége lenne arra, amit termeltek. Mit tegyek, mit is tegyek... MEGVANI! Opciók, kilépés, újraindítás

Mindaz, amiről itt most olvastatok, valószínűleg egy ambiciózus vállalkozói karrier története is lehetne, de most minden csak a virtuális világban történt, a Capitalism II világában. Bizonyára vannak közületek néhányan, akik még emlékeznek az 1996-os év egyik sikerjátékára, a Capitalism első részére. Akkor a játékpiacon még csak hozzá hasonlót sem lehetett találni, legálábbis



olyat nem, ami ennyire komplexen átfogta volna a gazdasági élet minden területét. Közben eltelt néhány év, és az Enlight Software elkészítette a játék átdolgozott, javított kiadását, amivel most az UbiSoft közreműködésével ismerkedhetünk meg. A Capitalism II nem az előző rész folytatása, tehát a kor színvonalához igazították, és rengeteg új dolgot tettek bele. Csak hogy néhány dolgot említsek: nyolc pályából álló oktató küldetés, izometrikus 3D grafikában pompázó zoomolható látkép a városokról, maximum 7 játékkal játszható multiplayer mód. Megvásárolhatók lettek más társaságok épületei (még akár a rádió, vagy a TV állomás, sőt az újságkiadó is), a városoknak dinamikusan változik a gazdasága, ha egy épület magántulajdonban van, akkor a társaság színével van jelölve a neve, és a kurzort fölé mozgatva, megjelenik róla minden fontos adat, még a tulajdonos képe is. Lehet építeni egy főhadiszállást, ahol például a társaság vezetőit lehet kiképezni, építhetsz villákat, bérházakat, irodaházakat. Már több mint 60 fajta terméket lehet gyártani és árusítani, több és nagyobb áruházat lehet építeni, megvásárolható más társaságok technológiája, (persze ők is megveszik tőled, ha úgy adódik) a társaságod speciális területeinek irányítására ügyvezető igazgatókat alkalmazhatsz. A játék lényege persze nem változott.

The screenshot shows a financial table with the following data:

Category	Current Month	Last Month	YTD	10 years (10 years)
Operating Revenue	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000
Cost of Sales	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000
Operating Expenses	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000
Advertising Expenses	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000
Research & Development	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000
Interest on Debt	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000
Income Tax	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000
Net Profit	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000	\$1,000,000

Most is egy társaság tulajdonosaként kell, az elnök-vezérigazgatóként székből ülni, a cég minden ügyét irányítani. Azzal a stratégiával itt nem lehet érvényesülni, hogy építünk egy gyárat, és csak termeljük az árucikkeket. Nekünk kell kiépíteni hozzá az értékesítéshez szükséges üzletláncot, magunknak kell sok esetben legyártani a szükséges nyersanyagot, sőt a gyártáshoz kibányászni, vagy farmokon megtermelni az alapanyagot, saját kutató és fejlesztő labort kell működtetni, hogy az árukat a gyáraink minél jobb minőségben állítsák elő, ha szükséges az áruházak termékeit reklámozni kell a helyi médiában, és persze a tőzsdén is jelen kell lenni a vállalat részvényeivel.

Tanulópenz

A játékkal való ismerkedést mindegyképpen vállalkozóként (Entrepreneur's) érdemes kezdeni, mert itt a program a nyolc oktató küldetésben tökéletesen megtanítja a játék kezelését, és megmutatja a benne rejlő szinte valamennyi lehetőséget, fokozatosan nehezítve, és változtatva a kitűzött célokat.



Mindezt persze ékes angol nyelven, bőséges magyarázatokkal, jól körülírva minden információt. Aki kevésbé érti a nyelvet, egy szótárral és némi odafigyeléssel azért ki tudja hámozni a sűgő mondanivalójának a lényegét, na és persze a „tutorial” bármikor újrakezdhető, és ugye mindenki a maga kárán tanul a leggyorsabban.

Új játékokat kezdhetek egyedül, gépi ellenfelekkel, vagy hálózatban a haverokkal. Multizni lehet az UbiSoft szerverén, helyi hálózatban a hálózati kártyával, vagy gép-gép kapcsolattal a soros porton keresztül, illetve modemmel kapcsolódva az egymás gépéhez, de összesen legfeljebb hét játékos mérheti össze a tudását. A „Multiplayer” módban bárki indíthat egy szervert, ahol indulás előtt a virtuális gazdaság szinte minden tulajdonsága beállítható. Először kiválaszthatjuk a társaságunk logóját, annak a színét, az arcképünket, és a nehézségi fokot, majd a városok számát, az induló tőke mértékét, a véletlenszerű események gyakoriságát, az indulási évszámot, az építhető kereskedelmi egységek választékát,

és hogy legyen-e lehetőség részvényt kibocsátani. Ezután a versenytársak tulajdonságai közül olyanokat lehet megszabni, mint az indulási tőkéjük mérete, mennyire legyenek agresszívek, milyen szinten legyenek képzetek, mennyire legyenek szakértők egy-egy dologban, megtudhassuk-e a titkos kereskedelmi lépéseiket, és azt, hogy egyáltalán mekkorák lehetnek. Beállíthatjuk az áru importálásánál, hogy hány kikötő legyen városként (csak vízi úton történik import), folyamatos legyen-e a szállítás, és a behozott áru milyen minőségű legyen. Megszabhatjuk a győzelem feltételeit, így azt, hogy hány évig tartson egy verseny, mekkora vagyont kelljen a végéig összegyűjteni, mekkora legyen az elért éves forgalom, a profit, mennyi alkalmazott legyen, mekkora legyen az elért haszonkulcs, az alapítke hány százaléka lehessen maximum forgalomban a tőzsdén, mennyi pénz lehet részvényekbe fektetve, minimum hány százaléka legyen a tulajdonunkban vállalatunknak, hány fajta terméket kelljen gyártani. Végül

beállíthatjuk, hogy mely iparágakban, és mely termékek forgalmazásában kelljen elérni a vezető szerepet. Ha ezt a néhány apróságot beállítottuk, akár indulhat is a játék, de ha nincs kedvetek sokat bibelődni ezeknek a feltételeknek a beállításával, akkor

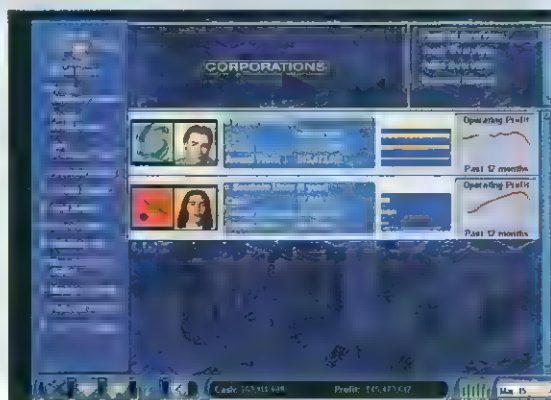
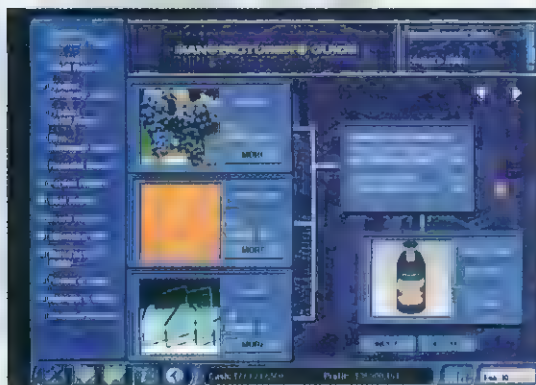
alul van egy „Randomize” gomb, amit megnyomva a program beállít valamit véletlenszerűen. Szóló játékot választva is megtaláljuk ezeket a beállítási lehetőségeket, de itt már előre beállított küldetések is vannak, melyekben hol egy iparágban, vagy egy áru kereskedelmében kell elérni a piacvezető helyet, meghatározott éves bevétel elérésével, vagy a tőzsdén kell elérnünk, hogy a részvényeink névértéke elérjen egy meghatározott értéket. Ezekben a feladatokban, kb. olyan érzéssel indulhatsz el, mint amikor leváltanak egy jól vagy rosszul működő vállalat éléről valakit, neked meg be kell ülnöd a székébe, és legtöbb esetben a szakadékszéléről visszarángatva kell teljesíteni, amit megszabtak neked. Nem kicsit izgasztott meg, amikor a 14,62 dolláros névértékű részvényeim árát, fel kellett tornáznia 30 év alatt minimum 400 dolláros árfolyamra, és persze közben a konkurenciát meg kellett próbálni kiszorítani a piacról. Ezek a feladatok egymástól teljesen függetlenek, nem egy lineárisan futó történetet kell végigjátszani. Az mindenesetre bármelyikre igaz, hogy rendesen meg kell mozgatni a „szürkeállományunkat” már ahhoz is, hogy ne menjünk csődbe néhány év alatt. Elérni a kitűzött célt nagyon nehéz, veszíteni viszont annál könnyebb. Például azonnal veszítesz, ha elfogy a tőkéd, és nincs több bankhitel, ha vállalataid részvényeinek több mint 50 százalékát piacra dobod, illetve ha a játékidő végére nem éred el a kitűzött célokat.

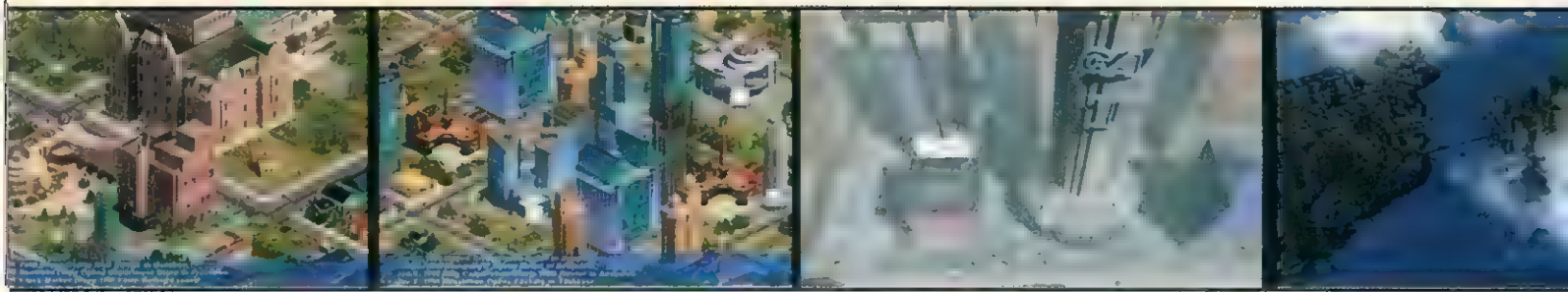
Nézelődjünk

A játék alapképernyőjén, a város látképét látjuk, részletesen kidolgozott 3D nézetben. Az utcákon jönnek-mennek az emberek, az autók száguldoznak az utakon, a gyárkémények füstölnek, az eladó épületekre ki van téve a „Sales” tábla. A képernyő alján

van az irányító tálca, rajta az aktuális pénzmennyiség és a profit összege, a dátum, és a „toolbox” a „minimap”, a „worldmap” és az információs központ gombjával. A „toolbox”-on található az építés menü, a legfontosabb gazdasági jelentéseket, és tőzsde híreket megjelenítő kapcsoló, itt állíthatjuk be a játék sebességét, és innen érjük el a játék egyéb beállításait, és a menítés, betöltés, kilépés menüket is. A „minimap”-ot megnyitva, egy ablakban látjuk az aktuális területről a legfontosabb információkat. A felső sorban lévő kapcsolókkal válthatunk a különféle nézetek között. Az elsővel megnézhetjük a terület beépítettségét, a másodikkal a gazdagságát, a harmadikkal a társaságok profittermelését, (a saját cégünk esetében zöld, illetve piros színnel látjuk, attól függően, hogy nyereséges vagy veszteséges). A negyedik kapcsolóval a terület nyersanyagkészleteit jeleníthetjük meg, itt minden nyersanyaglelőhely a nevének a kezdőbetűjével van jelölve. Az ötödik kapcsolóval pedig a szállítási útvonalak rajzolódnak ki a térképre. A „minimap” alsó részén kapcsolhatjuk be az épületek nevének megjelenítését, valamint egy kis menüsört, aminek az alján láthatjuk a terület költsékesítési és adósság szintjét, valamint a terület klímájának jellemzőit. Itt találunk még néhány kapcsolót, amivel a „minimap”-on megjelenő információkat szűrhetjük. Az elsővel egy adott fajta céget választhatunk ki (pl: csak az áruházak, vagy csak a farmok helyei látszódnak), a másodikkal egy vállalatot, a harmadikkal pedig egy adott terméket pecézhetünk ki magunknak, és így a térképen, csak azt látjuk, amire valóban kíváncsiak vagyunk. Ha például meg akarjuk nézni, hogy egy adott területen merre lehet kapni egy bizonyos terméket, akkor kiválasztjuk a szűrő kapcsolóval, így a térképen egy fehér pötty

fogja jelölni a helyet, ahol azt a valamit gyártják, vagy forgalmazzák, és így a közelébe telepítve a saját üzemünket, vagy áruházunkat, kisebb lehet a szállítási költség. Van még itt két kapcsoló, amivel bekapcsolhatjuk, hogy csak a saját vál-





latunk, illetve csak az aktuális város legyen látható. Az így megszürt adatok között, a bal szélen lévő fel-le nyilakkal lapozhatunk, és a szűrt adat fog megjelenni a fő képernyő közepén, amire a rávisszük az egérkurzort, minden lényeges adatot megtudhatunk róla.

Vállalkozzunk

Bármibe is fogunk bele, ha még nincsenek a vállalatunknak épületei, akkor azoknak ki kell nézni először a legjobb helyet, majd a listából kiválasztani, mit akarunk építeni, (áruházak, gyárak, farmok, bányák, olajkút, kutatóközpontok, bérbe adható épületek, na és a központunk), majd ha elegendő rá a pénzünk, akkor egérrel egyszerűen letenni az ábráját a telekre. Egy farmot célszerű kevésbé beépített, de a városhoz közeli területre, a gyárat a minél sűrűbben lakott városrészbe, az áruházat lehetőleg minél távolabb a konkurenciától felépíteni. Bányákat és olajkútakat persze csak a nyersanyaglelőhelyre építhetünk, de minden egységre igaz, hogy minél közelebb van a sűrűn lakott terület, annál több dolgozója lesz a cégnek.

Egy kereskedelmi cég alapításakor az első teendő a cég működési struktúrájának a kialakítása. Ehhez kilenc négyeszet találunk, melyekben egyenként beállíthatjuk, hogy melyik egység mit tegyen. Árubeszerzők, raktárosok, eladók, címkézők, és a reklám osztály. Ezek között fel kell állítani egy kapcsolat rendszert, ami például úgy nézhet ki, hogy egy csapat felkutatja a piacon a legkedvezőbb áru terméket, ők az árut kétféle osztják, így egy részét egyből eladásra kínálják, egy részét elraktározzák, hogy folyamatos legyen a későbbiekben is a kínálat. A reklám osztály felveszi a kapcsolatot a médiával, és a legkevésbé népszerű termékek reklámozásával megbízzák a helyi sajtó, rádió vagy televízió állomást. Ha egy import áru minősége kimagaslóan jó, akkor célszerű lehet a terméket felcímkéztetni a saját emblémánkkal, mielőtt az eladásra kerülne sor, ezzel is növelve a vállalat, a márkanév (Brand) elismertségét. Megtehetjük persze, hogy mindent átcímkezzünk, de ezzel az ismertség ugyan gyorsabban nő, de nem

biztos, hogy minden termék egyformán jó minőségű, ami miatt a márkanév népszerűsége erősen lecsökkenhet. Az áruházba beérkezett áruk (maximum 4 fajta termék) a képernyő felső részén láthatók. A képük mellett, a baloldalon lila csík jelzi a szállított mennyiséget, a piros a kereslet mértékét, a jobb oldalon a zöld a márka népszerűségét, a piros pedig a részesedését a piacon. A bal oldali két sáv alatt látható négyeszet színe a gyártót jelöli, illetve ha import-áru, akkor ez a négyeszet szürke marad. A beszerzőkre kattintva, a képernyő közepén baloldalt látható az általuk beszerzett termék képe, beszerzési és szállítási költsége, a minősége, a márka ismertsége, valamint itt is látható a kínálat és a kereslet mértéke. A mező alján, a „Link” gombbal a beszerzhető termékek listáját érhetjük el (itt lehet más árut, vagy más szállítót választani), a „Supplier” gombbal a szállítókat nézhetjük meg, a „Stop purchase” gombbal pedig a termék beszállítását állíthatjuk le. Ha az eladó csoportra kattintunk, egyetlen gomb lesz, amivel a raktárt üríthetjük ki, és megjelenik a termék aktuális eladási ára. Ha a felső soron kattintunk a termék képére, akkor a termék kereskedelmi adatait tudhatjuk meg, így az utolsó 12 hónap bevételének összegét ebből a termékből egy kördiagramon láthatjuk. A képernyő tetején a baloldalon, a cég irányítását végző vezető képe és adatai láthatók, mellette a cég utolsó 12 hónapjának a teljes bevétele és profitja egy diagramon, a jobb oldalon pedig ugyanazok a szűrő kapcsolók, mint a „minimap”-on, és természetesen a funkciójuk is ugyanaz.

Ha egy termelőüzemet építünk, legyen az egy farm, egy gyár, vagy akár egy bánya vagy egy olajkút, ugyanazzal a képernyővel találkozunk, mint egy áruház esetében, azzal a különbséggel, hogy az egységek ablakai mellett található „Layout plan library” gombra kattintva egy újabb

ablakot kapunk, ahol a gyártáshoz kapunk segítséget. Ebben az ablakban egy legördülő listából kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk termelni, és a megjelenő listában láthatjuk, hogy ehhez rendelkezésre állnak-e a piacon a megfelelő nyersanyagok. Ha minden nyersanyag megvan, akkor a program beállít nekünk, egy kapcsolat sémát, ami alapján a cég működni fog. Természetesen itt a címkézés felesleges, de a reklám azért némileg növeli a termelt áru ismertségét a piacon, bár ettől még a konkurencia nem fogja a mi termékünket vásárolni, kivéve, ha valami nagyon keresett termékkel rukkolunk elő, és senki más nem gyártja. Például, ha a birtokunkban van az összes aranybánya, és a gyárunkban aranygyűrűt termelünk, a kikötőkben pedig nincs a behozott áruk között, nagy valószínűséggel rá fognak fanyalodni az ellenfeleink a mi gyűrűnkre, és innentől kezdve mi szabjuk meg az eladási árat.

A játék nagy része az üzemek és az áruházak beállító képernyőin zajlik, mert a piac állandóan változik, a vevők igénye hol nagyobb, hol kisebb, állandóan figyelni kell, mely cég működése termel kevesebb profitot, és ott gyorsan be kell avatkozni. Bizonyos termékek behozatala vagy gyártása leállhat, ilyenkor új szállító után kell nézni, valamiből túlkínálat lép fel a piacon, és ahhoz hogy az emberek nálunk vásároljanak, csökkenteni kell az eladási árat, esetleg teljesen megszűnik valaminek a kereslete (min-

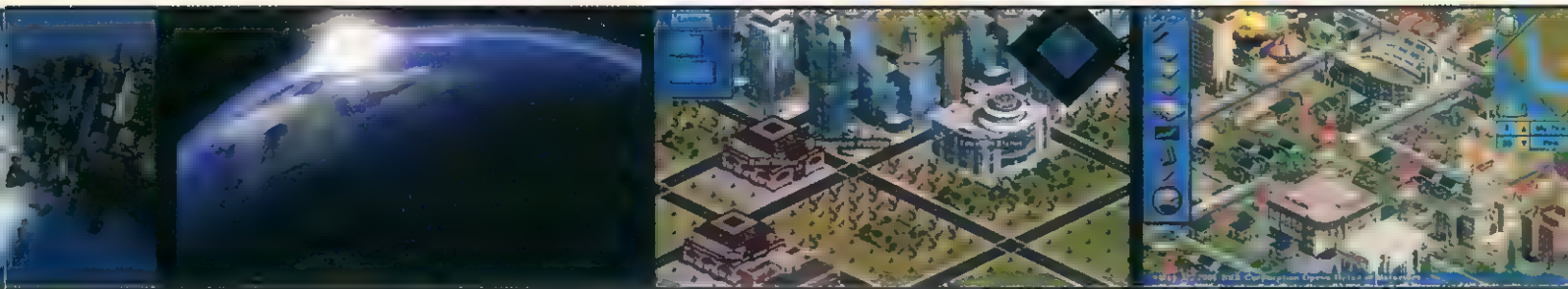
denki vett már videomagnót), és valami új terméket kell az áruk közé felvenni.

Egyéb épületek

A közvetlen profitot termelő építményeken kívül felhúzzhatunk még luxusvillákat, amiket a telek árának növekedése után busás haszonnal eladhatunk, bérházakat és irodaházakat, melyek a befolyt bérekből hoznak némi hasznat, vagy később, ha megszorulnánk, megjelenhetünk velük az ingatlanpiacon.

Építhetünk még magunknak egy főhadiszállást és kutató-fejlesztő (R&D) központokat. A főhadiszálláson szintén kilenc négyzetünk lesz, azaz kilenc irodát működtethetünk egyszerre. Itt működhet a pénzügyi osztály, ahol a befektetők osztálékát állíthatjuk be, a humán erőforrás osztály (munkaügy), ahol a dolgozók továbbképzését szervezik, a sajtó osztály (PR), ahol a reklámokat szervezik, a befektetési osztály (IR), amittől a tanácsokat kapjuk mibe érdemes a meglévő tőkémet befektetni, valamint a különféle vezetők (gazdasági, befektetési, technikai) képzése folyik. Ahogy nő a vállalatunk sokrétűsége, célszerű





lehet a különböző területek irányítására ügyvezető igazgatókat alkalmazni, akik a tapasztalatszerzési idejük lejártá után, profi módon fogják az adott területet irányítani, teljesen önállóan, nekünk legfeljebb azt kell megszabnunk, hogy milyen legyen az üzletpolitikájuk.

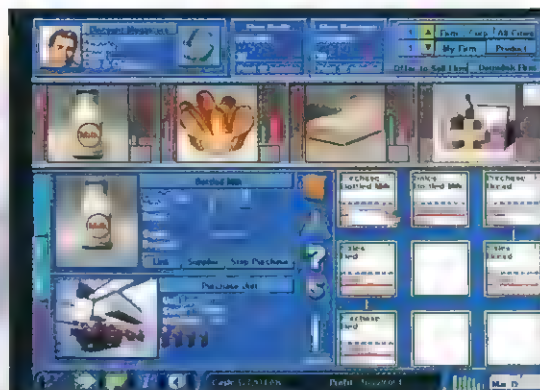
Az R&D központban, a termékeink gyártásához szükséges technológiát fejleszthetjük ki, és ehhez is maximum kilenc munkacsoportot állíthunk munkába, akiket összekötve gyorsabban, és magasabb technológiai szintet fejlesztenek ki. Itt is megtaláljuk a „Layout plan library” gombot, amit megnyomva a felbukkanó ablakban kiválaszthatjuk melyik termék gyártási technológiáját akarjuk fejleszteni, és ehhez a program felajánlja a leghatékonyabb sémát, amit vagy elfogadunk, vagy csak puskázunk belőle. A struktúra beállítás után, már csak az elérni kívánt technológiai szintet és a fejlesztésre szánt időt kell beállítanunk. Minél magasabb a gyártás technológiai szintje, annál jobb az előállított termék minősége, így természetesen magasabb lehet az eladási ára is, nem is beszélve a márka (Brand) népszerűségének, elismertségének a növekedéséről,

vállalat neve ismertté válik a gazdaságban, célszerű néhány részvényt áruba bocsátani, amivel jelentősen növelhetjük a tőkémet, esetleg más vállalatok részvényeinek vásárlásával és eladásával újabb bevételhez juthatunk. Egy vállalat részvényeinek a felvásárlásával akár az egész vállalatot megszerezhetjük. A részvények adásvétele az értéktőzsdén folyik, ahová az információs képernyőn, vagy a „toolbox”-on lévő kapcsolón keresztül léphetünk be. Itt a képernyő bal felső részén a tőzsdén résztvevő vállalatok láthatók, a nevük mellett az értékpapírjaik aktuális árfolyama, a hozama, a kibocsátott részvények százaléka a teljes vagyontól, és az értéke. Középen a kiválasztott vállalat befektetői vannak felsorolva, az, hogy mennyi részvényük van, az hány százaléka az összesen forgalomban lévőnek és mindez milyen értékben. A jobb oldalon felül részletesen a kijelölt vállalat részvényeinek az adatai, alatta az árfolyam mozgása látható egy diagramon, egy napi, egy havi, vagy egy éves időszakra kivetítve. A képernyő alján a mi adataink láthatók, illetve az, hogy mennyi pénzünk van részvényt vásárolni, mellette pedig a vásárlás és az eladás gombjai, amivel

ezáltal a részvényeink árfolyamának az emelkedéséről.

Pénzügyek

Természetesen egy jól működő gazdaság egyik fő mozgatórugója a tőzsde. Nincs ez másként ebben a játékban sem, így itt is megtaláljuk az értékpapír piacot. Ahogy a



beállíthatjuk, mennyi részvényt akarunk venni, illetve a vásárlás és az eladás gombok.

Mivel nincs gazdasági élet bankok nélkül, itt is megtaláljuk a lehetőséget, hogy ha megszorultunk, akkor bankkölcsönt vegyünk fel, vagy ha sok pénzünk van, akkor betegyük a bankba egy kicsit kamatozni. A kölcsönnel persze vigyázzunk, mert a bankárok súlyos kamatot számítanak fel, és ha elfogy a hitelkeretünk, hiába könyörgünk, nem adnak többet, és egy mélyrepülésben lévő vállalat hónapok alatt felemészti a vagyonát, a bank pedig fizetési képtelenség miatt gyorsan ráteszi az ügyfelek nevében a kezét a vállalat vagyonára, és jön a csődeljárás.

Sok-sok grafikon

Az információs képernyőn, a bankon, és a tőzsdén kívül megtaláljuk a társaságok mindenféle adatát, a teljes pénzügyi mutatójukat, a gyártott és a forgalmazott termékek mindenféle hasznos és kevésbé hasznos adatait. Az ingatlanpiac alakulását (itt akár közvetlenül vásárolhatunk is), a vállalatvezetőkről egy csomó információt (ki mennyire képzett, mennyire agresszív a gazdaság politikája, mely termékekben, vagy iparágban domináns). Itt találjuk a játék megnyeréséhez szükséges célokat, a jelenlegi pontszámunkat, és a leg-gazdagabbak névsorát, valamint a gyártulajdonosok, a farmerek, és

a vezetőik kézikönyvét. Ezekben a kézikönyvekben, minden olyan információ megtalálható, amire csak szükség lehet. A farmerek és a gyártulajdonosok kézikönyvében például megtalálható minden előállítható termék valamennyi

adata, és az, hogy az előállításukhoz milyen nyersanyagra vagy alkatrészre van szükség. A vezetőik kézikönyvében pedig valamennyi ábra és diagram, rövidítés, szakkifejezés részletes magyarázatait olvassgathatjuk.

Egér vagy billentyűzet?

A játékot tökéletesen lehet irányítani akár az egérrel vagy csupán a billentyűzettel is. Minden menüpontnak megvan a külön gyorsbillentyűje, de nekem a játék sebességét szabályzó gombok (1-5) jöttek be a legjobban, főleg tőzsdézés közben, amikor egy mélyrepülésbe kezdett vállalat részvényein villámgyorsan túl akartam adni, de ehhez le kellett lassítani az időt, hogy legyen időm az üzletet lebonyolítani, mielőtt totális mélypontra zuhan az árfolyam.

Vélemény

Összességében azt tudom mondani, hogy: nagy levegő önjelölt milliósok, vágjatok bele! Bizzatok az ösztöneitekben, és ne akarjatok mindent egyszerre. Különleges gyöngyszeme ez a játék a PC-s világnak, és a sokrétűségével, pergő gazdasági életével sok-sok estére nyújthat önfeléd szórakozást, az ilyen típusú játékok kedvelőinek, ráadásul még meg is taníthat néhány dologra, segíthet megérteni a fiatalabb korosztálynak a gazdasági élet törvényszerűségeit.

Cleml



Star Trek Armada 2

Újabb stratégiai gyöngyszem, a Star Trek köntösébe bugyolálva

Egy viszonylagos békekorszak utolsó állomásának lehetünk szemtanúi. Néhány hónapra bontható ama időtartam, amelyben mindenki megmaradt a saját kis felségterületén, anélkül hogy értelmetlen csatákba bocsátkozott volna. A Klingonok, és az állandóan elégedetlenkedő Romulánok is csendben voltak. Mindenki kereskedni és fejleszteni próbált, az olyan ellenfelekről pedig, mint a Borg, már elég régóta nem jöttek hírek. Az a szóbeszéd járta, hogy egy rettentően távoli csillag népét próbálták asszimilálni, és mivel jó néhány hónap telt el Borg aktivitás óta, valószínűleg beletörött a foguk a dologba. Aztán az egyik csendesnek korántsem mondható napon, elérte a föderáció egyik támaszpontját minden idők legnagyobb kozmikus segélykiáltása. Hogy mi is történt pontosan, arra nem egy egyszerű megadni a választ. Minden egyes hatalom, amely kihasított egy szeletet az univerzumból, magáénak tudhat jó néhány borzalmas erejű pusztító fegyvert. A föderációnak

is van néhány a tarsolyában, még akkor is, ha ezeket sosem használták. Egynémely darabnak még a léte sem biztos, hiszen ki sem próbálták őket, csak a fegyverfejlesztő laboratóriumok mélyén, vagy a tervezőasztalokon léteznek. A már említett „mozgalmas” napon, egy távoli (már feltérképezett) bolygó holdjáról érkezett a hír a fény sebességének többszörösével. Miszerint a Cardassia-i fennhatóság alá tartozó űrben, furcsa piramishoz hasonló hajók jelentek meg. Nem elég, hogy egyszerre tíz-tizenkét darab árasztotta el a szektort, de még a méretük sem volt egyszerű. Egyenként is nagyobbak voltak, mint a jelenlegi leghatalmasabb föderációs vagy Klingon hajók. A jelentések azt írták le, hogy a gépek miután kiléptek a hyperűrből, szisztematikusan szétszóródtak, miközben egyfajta csillag alakzatot vettek fel a bolygó körüli orbitális pályán. Nem kellett túl sok sütnivaló hozzá, hogy rájöjjenek, vajon mely hatalom áll a hajók mögött. Alakzatuk ugyan más volt, de egyszerűen rá lehetett jönni

a felépítésükből, hogy a Borg-gal van dolguk. A hold kisebb megfigyelőállomásáról jól látható volt, amint egyazon pillanatban nyitottak tüzet a hajók a bolygófelszín nemely pontjára. Izsonyatos robbanások rázták meg a planetát, melyen millárdok asszimilálódtak egyetlen másodperc alatt.

A robbanások (melyek először egy beolvasztási folyamatot vittek véghez, és asszimilálták a bolygó egész lakosságát) végigterjedtek egy kontinensnyi részen, majd elenyésztek. De mindez még nem volt elég. Egy 180°-os fordulatot tettek a hajók a saját tengelyük körül, hogy egy a még eddigigél is pusztítóbb robbanást okozzanak a megtépázott bolygón. Mintha egy tojás héja repedne szét a mikrohullámú sütőben. A planéta burkolata felszakadt, majd néhány órával később szétrobbant, elpusztítva a holdat is. Természetesen a bolygó pusztulása előtt feltranszportálták a már beolvasztottakat. Annyi idő azért még volt, hogy az egész folyamatot rögzítsék és továbbítsák a szenzorok. Az eléggé rossz minőségű felvétel, eljutott a föderáció egyik közelebbi főhadiszállására. Minő véletlen, pont itt dokkolott Pickard kapitány hajója is. Az elemzőknek nem kellett túl sok idő, hogy a szenzorok által átküldött sugárzási adatokból rájöjjenek a titokzatos gépek rejtélyére. A Borg egy teljesen új technológián alapuló fegyverzetet fejlesztett ki, melynek segítségével anélkül képesek asszimilálni az élőlényeket, hogy sebészileg és genetikailag átalakítsák őket. Olyan, mintha egy rádiófrekvenciával lennének képesek irányítani az eddig makacsul ellenállókat, hogy azok önszántukból csatlakozzanak a nexushoz. A fegyverzet másik jelentősége, hogy az asszimilálni képtelen élőlényeket elpusztítja a bolygólyukkal együtt. Ekkora kegyetlenkedésre még sosem volt példa a történelem során. A legmagasabb fokú harci radiónál rendelték el a föderáció minden egyes mozgó harci egységének. Egy minden eddiginél veszélyesebb Borg hatalommal áll szemben az emberiség, és velük együtt a többi faj is, hiszen a föderáció elbukása után a következő útjukba esőt is elfogják pusztítani. Most már csak az a kérdés, össze tudnak-e fogni

győzelem érdekében a többiek, vagy egymás után magányosan buknak el.

A drámai kezdet...

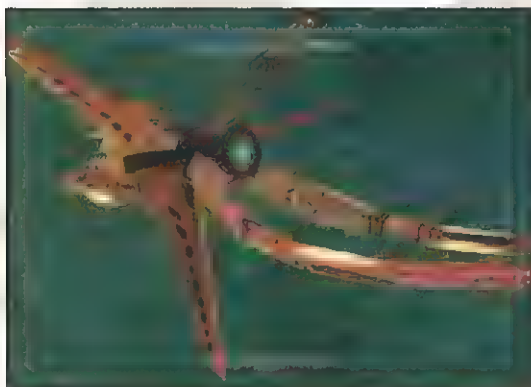
Kicsit gondban vagyok vele, hogyan is adjam át azt az információáradatot, amit a program újdonságként kínál számunkra. Mint minden stratégiai játék, ez is a gyűjtőgess, fejlessz, kémkedj és hódíts alapvonalat követi. Azonban vannak eltérések, melyek főleg a játékmenetben és a minimális, de azért jelenlévő diplomáciai részekben fedezhető fel. Megpróbálom a játszható fajok mindegyikét úgy kivésni, hogy a figyelemre méltó részeket hozom előtérbe, míg a nagyobb újításokat inkább meghagyom a játsszani vágyóknak, hadd fedezzék fel ti azokat. Mint minden valamire való

stratégiaiában, itt is több választható fajjal foghatunk neki a program kiakasztásának. E nélkül szerintem, ma már elképzelhetetlen eme játékstílus. Van közöttük

STAR ARMADA

könnyebb, ahol a tüzérő mértéke a felhőkarcolók magasságával vetekszik, de a kacifántosabb megközelítési módokat kedvelők is megkapják amire vágnak. Azt azért hozzá kell tennem, hogy a már említett tüzérő nem minden. Aki rom-

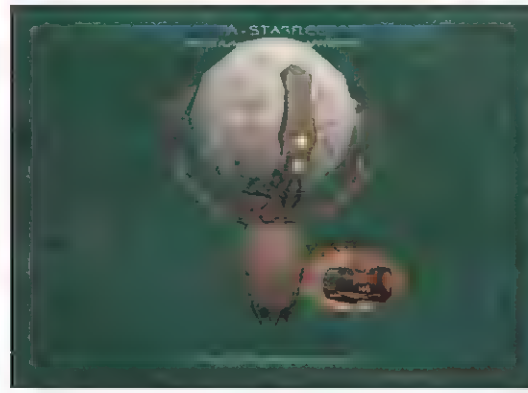
bolni szeret, az készüljön fel egy gyilkos túlerővel rendelkező ellenfélre, míg a kémkedéssel és információszerezéssel véghezvitt játékmenet egy valamelyest nyugodtabb élményt nyújt. Ez utóbbinál azonban nem árt a szürkeálomány folyamatos használata, és a „stratégiasabb”



▲ Ez most amőba, vagy űrhajó?



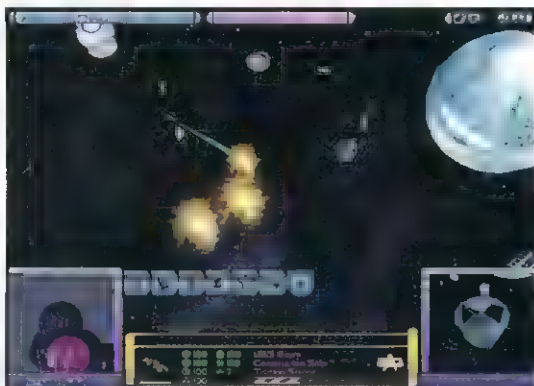
▲ Kicsit szellős a Klingon támaszpont



▲ Tojás, gyertyatartóban

megközelítési mód gyakorlása. Hat különböző fajjal vághatunk neki a dolognak, melyek mindegyikét ismerhetjük a televízióban látható sorozatokból. Ezek fontossági sorrendben a következők. Föderáció, az ismert szövetséges csapat

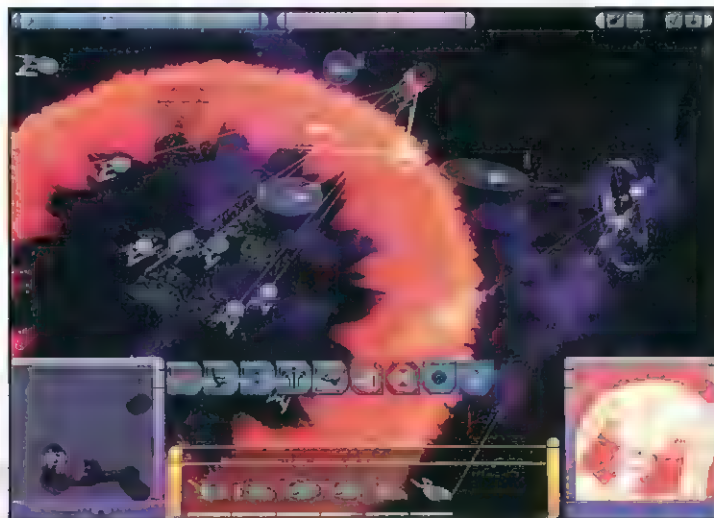
Pickard Kapitányal. Borgok, Romulánok, Klingonok, Chardassia, és végül a 8472-es faj (Species 8472). A sorrend már mutat valamit abból, mely csapattal érdemes kezdeni az offenzívát. Sajnos a kezdetekkor csak a Föderáció lesz elérhető, a Klingon és a



▲ Van még némi Latinum, nem kell venni a Ferenglektől

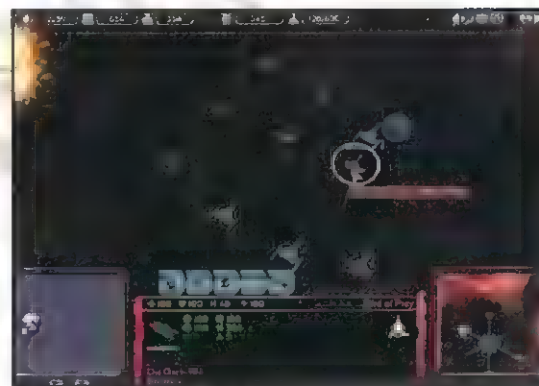
teljesen eltérő, ezért nem árt megismerkedni a beszerzésükkel és a finomításukkal. A Dilitium bányászathoz szükségünk van egy orbitális pályán keringő bányatelepre (MINING STATION). Miután odaépítjük közvetlen a hold mellé, az elkészült állomáshoz hozzájáró bányászahajó (MINING FREIGHTER) elkezd bányászni a holdat. Magától visszarepül az állomásra és kirakodja azt. A finomítás automatikusan történik, ezzel nem kell külön

törődnünk. A bányászahajókkal szerezhetjük be a Latinumot is. Egyszerűen keressünk egy Latinum kódot és küldjük oda a hajókat. Elkezdik bányászni azt, majd adjuk ki a parancsot, hogy vigyék azt a főépületünkhöz (STARBASE). Ezt sem kell külön finomítani, csak be kell hordatni a bázisra. Mennyiségét tekintve a Latinum nagyon ritka, és a kódokból sem tudjuk orrba-szájba kinyerni. Csak kevésre van belőle szükségünk, ugyanis csak a speciális fejlesztésekhez fog kellene (lásd kolonizáció, vagy fegyverrendszerek fejlesztése). Végül a fémbányászat, ami még lényeges. Ezt a nyersanyagot kizárólag a planétákon találjuk meg. Szükségünk van hozzá egy ORBITAL PROCESSING FACILITY-re, amely folyamatosan kering a bolygó körül. Itt megemlítendő, hogy nem teljesen mindegy, milyen a bolygó típusa. Bizonyára ismerős ez a kifejezés: M típusú bolygó. Nos többféleképpen is találunk majd. Melyek közül a már említett M a legjobb választás, ugyanis ez a föld típus Star Trek-es megjelölése. Az S típus a legrosszabb, ez ugyanis a földtörténet gyermekkorában járó ingatag planéta, melyet hatalmas viharok és vulkánkitörések tagolnak. Nem kolonizálható, és a bányászat is borzalmasan lassú valamint kevés a nyersanyag. A D típus



▲ Sisco legyenek, ha ezt átlátom

átmenet a jó és a rossz között. Ez egy sivatagvilágot jelez, ahol csak bizonyos nyersanyagok találhatóak, kolonizálás szempontjából pedig közepes állapotú. És hogy miért is emlegetem annyira ezt a kolonizálási dolgot? Nos ahhoz, hogy egyáltalán létezni tudjunk, munkaerőre és kiképezhető emberekre lesz szükségünk. A bolygókat egy COLONY SHIP segítségével kell lakhatóvá tennünk. Eme művelet az Alien-ben még évszázadokig is eltartott, itt viszont néhány perc kell hozzá. A SHIPYARD-ban legyártott hajót kiküldjük a bolygóhoz és elkezdjük a kolonizációt. Mire a dolog véget ér, addigra a bolygó típusától függően nő a CREW MEMBERS menüpont alatt látható szám. Minden egyes épülethez és hajóhoz kell némi legénység. A kolonizált bolygóról szépen lassan szállingóznak fel a felhasználható emberek. Ahhoz, hogy ezt meggyorsítsuk, csak egy TRANSPORT SHIP kell, amivel felszedünk egy nagy rakás embert, és a megfelelő pontra szállítjuk őket. Egy M típusú bolygó, hatvanezer egységnyi fémeket, majdnem ugyanennyi embert képes adni nekünk. Mivel itt egy alapjában űrstratégiai programról van szó, igyekszünk elefedkezni a bolygóvédelemről. Pedig ez nagyon nagy hiba — ha elfoglalják a planétán-



▲ Új flottánk bevetésre készen

kat egy háborús helyzetben, könnyen megszűnik az embereink utánpótlása. Mindez igen gyors és kellemetlen vereséggel fog járni. Jó ötlet néhány műholdra épített fegyvert telepíteni köré, ami legalább addig feltartóztatja (ne adj isten, megsemmisíti) az ellenfeleinket, amíg erősítést küldünk oda. Következő lényeges rész (csak Föderáció), a kereskedelem. Néhol egyáltalán nem találunk bizonyos nyersanyagokat. Ilyenkor van szükségünk a TRADING SHIP-re és a TRADING STATION-ra. Mindkettő építhető az első percekől, bár szükségességük néha megkérdőjelezhető. Jőmagam egy-némely alkalommal egyáltalán nem használtam őket, főleg ha olyan hálózati játékot játszunk, ahol a nyersanyag mértéke beállítható (mondjuk, állítsuk be végtelenre, és máris értelmetlen a kereskedelem). A már kitermelt nyersanyagok mindegyike megjelenik a „kereskedés” panelen. Egyszerűen kattintsunk arra az ikonra, melyből hiányt szenvedünk, s máris láthatjuk,



Borg faj, csak ennek véghezvitele után lesz választható. Az alább leírtak átlagban minden fajra igazak lesznek, a kivételeket pedig már mindenki fel tudja fedezni.

Tehát a legfontosabbak. Három nyersanyagra lesz szükségünk (kivételesen a Borg, ahol nem használnak LATINUM-ot) a Föderációs hajók és épületek felépítéséhez, valamint kifejlesztéséhez. A Dilitium az egyik legfőbb, a filmekből már ismert nullponti energiát kibocsátó kristályszerű anyag (egyértelműen energiaellátást biztosít). Fellelési helye, az űrben szabadon keringő holdak (DILITHIUM MOON) és azok törmelékéből származó aszteroidák (DILITHIUM ASTEROIDS). A második az egyszerű fémérc (METAL), mely az épületek legfőbb nyersanyaga. A harmadik a LATINUM nevű gáz, melyet a néhol felbukkanó sárga Latinum pörködből nyerhetünk. Bányászhatuk

ahogy nő a mértéke a vásárolt ércnek. Azt, hogy mit kell a vásárolt anyagért cserébe adnunk, úgy tudhatjuk meg, hogy a BUY METAL, BUY LATINUM, vagy BUY DILITHIUM gomb fölött tartjuk a kurzort, itt máris megjelenik milyen anyagért, mit kell cserébe adnunk. Vigyázzunk, mert az árfolyamok igen gyorsan változnak. Volt, hogy egyetlen másodperc alatt a több tízszeresére emelkedett a Dilithium ára. Ez főleg akkor fordul elő, amikor olyan pályán vagyunk, ahol a vásárolni kívánt anyag hiánycikk és nem felhető fel. A másik út még az egyszerű kereskedelem megvalósítása, két idegen faj között. Ehhez két TRADING STATION-ra van szükség. Az egyik a miénk, a másik az ellenfélé vagy a szövetségeseinké, esetleg egy semleges fajú is lehet. A TRADING SHIP-re kattintva válasszuk ki a STRAT TRADE opciót, majd a kiindulási pontot (jelen esetben a saját TRADING STATION-unkat), majd az END TRADE gombra történő kattintás után a másik faj állomására. A kereskedelem automatikusan történik, nekünk nem kell különösebben foglalkozni vele. Talán még az a lénye-

ges, hogy ha hajónkat kilövik útközben, miközben tele van tömve áruval, a javak természetesen elvesznek. Legalább az útvonal környékére állítsunk néhány vadászgépet, és dobjunk a nyakukba egy PATROL vagy GUARD parancsot. Jaj, ha már a kereskedés szoba került, van itt még egy érdekesség. A Ferengiek. Ugye ismerősek a filmekből a kedves csapzott fogazatú ferengiek. Nos, a kereskedelmi állomásaink közelében, időről időre feltűnnek majd az apró (fegyverzet nélküli) Ferengi hajók, akik teljesen automatikusan kínálják portékáikat megvételre. Az ő kismérésükhöz tényleg egy bróker fejével kell gondolkodni, ugyanis hihetetlenül kiszámíthatatlan az árfolyamuk. Elég jó mennyiségben kínálják az ásványokat, sőt néha még technológiát is megpróbálnak elpasszolni nekünk. Érdemes odafigyelni, mert én így tettem szert egy csúcs Romulán álcázó berendezésre. A Ferengi kereskedés, mint említettem nem igényel nagy odafigyelést, mert beállíthatóak az árak. Ezért egyszerűen, tiltsuk le a túl drága dolgok megvételét, és így nagyjából olcsón juthatunk hozzá

pajzsokat egy külön erre a célra kifejlesztett (SHIELD ENHANCER) masinával lőhetjük fel a maximumra. Ez utóbbi, egy energiakitöltést hoz létre, amely maximumra tolja a legyáptált pajzsok energiaállapotát. Álljunk a gép köré minél több megrongált hajóval, és úgy kattintsunk a pajzsfeltöltésre. Aki beleesik a sugárba, annak minden pajzsa a maximumra szökken.

A következő taglalás alá kerülő rész, hajóink felszerelésének és állapotának megismerése. Ha kijelölünk egy gépet, alul megjelenik annak státuszképernyője. Ezeken több fontos információ mellett a következő adatokat olvashatjuk le. A bal felső sarokban, két oszlopban, négy-négy értéket olvashatunk le. Szenzorok (SENSORS), pajzsok (SHIELDS), fegyverrendszerek (WEAPONS), hajtómű (ENGINES), ellátó egységek (LIFE SUPPORT), kiszolgáló személyzet (CREW), tisztek és parancsnokok (OFFICERS), végül a speciális fegyverek energiaellátottsága (SPECIAL WEAPONS ENERGY). Mindegyik állapota lényeges a megfelelő harci vagy ellátó feladatok végrehajtásához. Ezekből talán a szenzorok a kivétel, melyek károsodása az észlelést és a gyengébb fegyverekkel történő célzást nehezíti meg. A pajzsok elvesztése harci helyzetben a burkolat károsodását idézi elő, ami végzetes esetben a hajó pusztulásához vezet. Feltöltése magától, szépen lassan vagy gyorsabban a már említett hajókkal és egy másik alternatív módon is történhet, amire később még kitérek. A hajtómű meghibásodásával végleg

megbénul a hajónk, csak lőni képes, mozogni már nem. Némely fajnak vannak direkt erre a célra kifejlesztett fegyverei, csak hogy megbénítsanak minket, szabad prédának hátrahagyva minket. A fegyvereink elvesztése a leggázabb, ami történhet. Ilyenkor azonnali hátraarc (már ha még van hajtómű), és irány a legközelebbi REPAIR SHIP. A kiszolgáló egységek nem mást jelentenek, mint a víz, levegőellátás, fűtés működésének zavartalanosságát. Ezek elengedhetetlenek az emberi működtetésű hajóhoz, így ha itt lesz probléma, akkor hajónk egész egyszerűen roncsalmazzá válik. Mindaddig, amíg meg nem javítatjuk, és fel nem töltjük újra személyzettel, csak egy rozsdásodó acélkupac marad. A kiszolgáló személyzet a harc közben is pusztulhat, ugyanúgy akár egy radioaktív övezetbe történő behatolásakor. Ha vezérhajóról vagy egy hatalmas cirkálóról van szó, mindig ellenőrizzük ezt a számot, nehogy csúfos meglepetés érjen minket. Aztán itt van még a tisztek és parancsnokok is. Az ő fogyásukkal irányíthatatlanná válnak a hajók. Nem reagálnak a parancsainkra, rosszul vagy éppen sehogyan sem képesek manőverezni. Rettentően leromlik a harci teljesítményük stb... stb. Végül a speciális fegyverzet, melynek külön energiaellátó kapacitói



▲ A Metaphasic Nebula Őrlésében



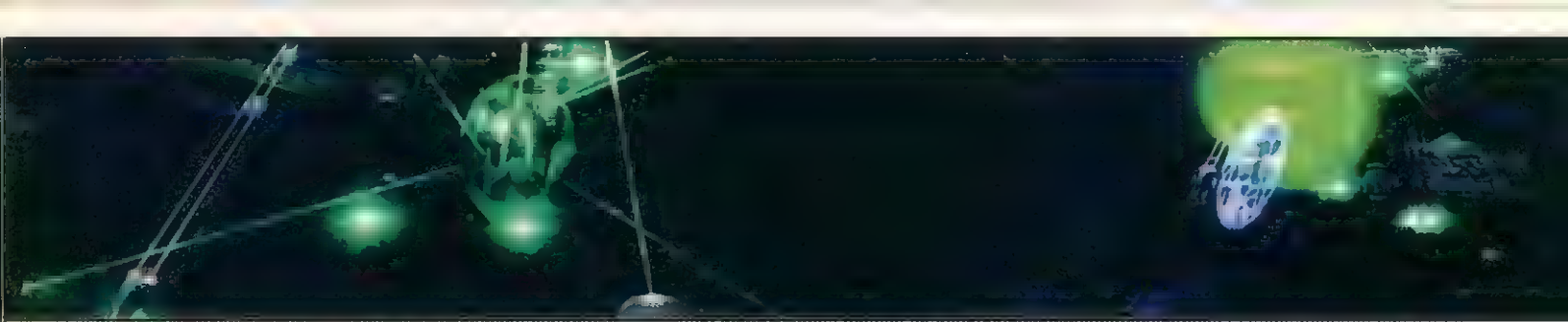
▲ Akár a rajzasztalon, csak itt a vonalak fézerből vannak



▲ Némely ellenállásba ütköztem



vannak. Eme fegyverekből általában egy, vagy különleges esetben több is lehet. Alapból is kapunk belőlük, vagy a SCIENCE LABS-okban fejleszthetjük ki őket, esetleg növelhetjük a meglévők teljesítményét. A pályák némelyikén baran-golva, találhatunk



néhány szép szikrázó színű csillag vagy gázködöt (NEBULA). Ezek megint jelentőséggel bírnak, ezért meg nem tudom állni, hogy ne írjak róluk néhány sort. Négy különböző NEBULA létezik. Az egyik, a LATINUM



NEBULA (sűrű sárga színű), melyet már a bányászatnál megemlítettem. Innen nyerhetjük az egyik ásványunkat. Mivel túl nagy a sűrűsége, lehetetlen belerépülni, vagy átmenni rajta. Csak kikerülni és bányászni lehet. A becsapósabb, a RADIOACTIVE NEBULA. Színe majdnem megegyezik a LATINUM NEBULA-éval, csak ez jóval ritkább, és bele is lehet repülni. Sajnos elég dísznó módon viselkedik, ugyanis ha belemegyünk, irgalmatlan sebességgel elkezd kipurcantani a személyzetünket (CREW). Mivel a nevéből eredendően radioaktív, jobb elkerülni. A következő, a gyönyörű kék színű CERULEAN NEBULA. Bár a színe szép, a hatása korántsem ilyen jótékony. Ha belekerülünk, elpusztítja a hajónk összes pajzsát, és emellett megrongálja a fegyverrendszereket is. Oly mértékben, hogy amíg egy REPAIR SHIP-el meg nem javítjuk azt, se pajzsunk, se fegyverzetünk. Jó dolog belehajítani az ellenfeleinket. Bár elpusztítani nem pusztítja el a hajókat, totálisan harc-képtelenné teszi őket. Mielőtt még jókedvre derülnénk, bemutatom a vörös színű METREON NEBULA-t. Már a kinézete és a hatalmas energia kitörései is jelzik, hogy jobb igen messzire elkerülni. Van egy rossz tulajdonsága. Ha közelítünk hozzá, és megállunk mellette, elkezd magába szívni a hajónkat. Elég gázos a dolog, mert néhány pillanat alatt lerombolja a pajzsot, majd szétégeti a burkolatot, és végül megsemmisíti a hajót. Szinte minden egységünket rombolja, már akkor is ha csak érintjük a szélét. A másik tuti, hogy a METREON NEBULA közelében mindig található egy fekete lyuk (BLACK HOLE). Ez általában a közepében vagy valamelyik szélén foglal helyet. Megközelítése, egyenlő az azonnali pusztulással. És a végére hagytam azért valami jót is, mégpedig a METAPHASIC NEBULA-t. Ennek színe zöld. Nagyon békés ritka gáz-

kód, amely a megtépzott hajósok igazi Mekkája. Ha ilyet látunk (főleg ha üldöznek minket egy harc közben), lehetőleg repüljünk bele. Ez a NEBULA folyamatosan tölti az energiarendszerünket és a pajzsainkat. Amíg benne tartózkodunk, szinte halhatatlanok vagyunk. Nem minden fajra hat egyformán, a SPECIES 8472 például semmi hasznát nem veszi (mivel biológiai „élő” űrhajók vannak). A vezérhajókat és a fontosabb gépeket, én mindig egy ilyen NEBULA közelében helyezem el, persze csak ha van rá lehetőség. Végül, de nem utolsósorban a z irányítás. A hajók kép sebességgel közlekedhetnek. Az egyik a sima impulzus meghajtás, ami a játékképernyőre kattintással történik. Ha viszont kijelölünk egy hajót, és a kis térképre kattintva mutatjuk meg hová repüljön, az fénysebességgel (WARP SPEED) fogja megtenni az utat. Az űrben teljesen 3D-ben mozgunk, azaz nem csak előre hátra, hanem fel és lefelé is van mozgásterünk. A SHIFT billentyűt lenyomva megjelenik a zéró pont. Itt láthatjuk melyik az alap magasság, ahol a hajóink és a z épületeink többsége tartózkodik. A billentyűt lenyomva tartjuk és a mouse-al le, és fel mozogva állíthatjuk be a tengelyen milyen magasságot kívánunk hajónknak beállítani. Eme apróság akkor fontos, ha transzportálni szeretnénk. Hiába látszik úgy, mintha a két gép egymás mellett lenne, ha eltérő a kettő, a magassági tengelyen elfoglalt pozíciója. Eme leírtakból a legjobban a SPECIES 8472 lóg ki, ugyanis ott a STRACRAFT-os ZERG játékmenet dominál. Mivel élő organizmusokról van szó, ezért biomasszákat kell bányásznunk a planétákról. Hajóinkat és épületeinket bábokból „mutáthatjuk” át, működő szerkezetekké.

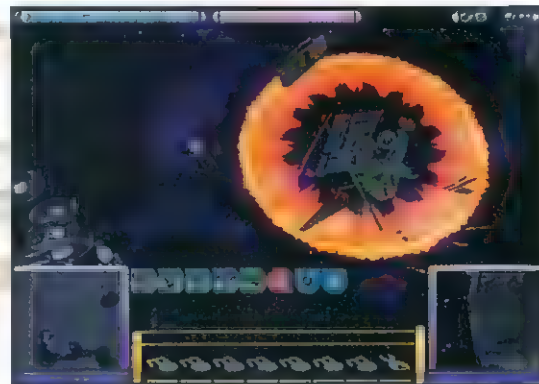
Summárum

A Star Trek univerzuma minden évben bővül egy újabb csillaggal. Ez egyaránt igaz a mozira és



▲ Némi túlerő a Borg-ok ellenében

a játékokra is. Űrstratégiai játékból is készült egy pár, ezért kicsit nehézkes számomra pontosan szavakba önteni a tapasztalataimat. Az Armada, tökéletes ötvöze a Starfleet Command űrháborúinak, és a New Worlds építgetős stratégiájának. Óriási hangulattal párosították mindezt, mely meglepetéssel szolgált számomra, jó néhány okból. Az első, hogy el sem tudtam képzelni, ki lehet-e még hozni valamit az Armada második részéből. Nem azt vártam, hogy az első részt kapom vissza némi kiegészítéssel, inkább, hogy nem ugyanaz a hangulat néz velem majd farkasszemet. Egy még feszülő, de már lyukas lufira gondolok, melyből szépen lassan fogy a levegő. Szerencsére tévedtem. Sikerült a fiúknak rátenni még egy újabb lapáttal az egészre. Minden a helyén van a programban. A



▲ És a némi túlerő végeredménye

Borg-ok gépiessége, a Romulan-ok hidegvérűsége, a Föderáció céltudatossága, a Klingonok otromba vérszomja, Cardassia együgyűsége, és a Species 8472 nyakatekert gondolkodásmódja. Egy igazán élvezetes stratégiai játékot kaptunk az ARMADA személyében, ami még Karácsonyi ajándéknak sem utolsó. A multiplayer opció csodálatos mivoltát már nem is ecsetelném külön. Legyen elég annyi, hogy talán a legjobb, amit a műfajban eddig tapasztaltam.

-Uriel-

Activision / Mad-Doc Software
PII500 (PII506) 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D

www.activision.com

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ -nagyszerű játékmotor
-csodálatos multiplayer
-gyors és szép grafika

✗ -nehézkes a mozgás
-ha sokan vagyunk a harc nehezezen átlátható

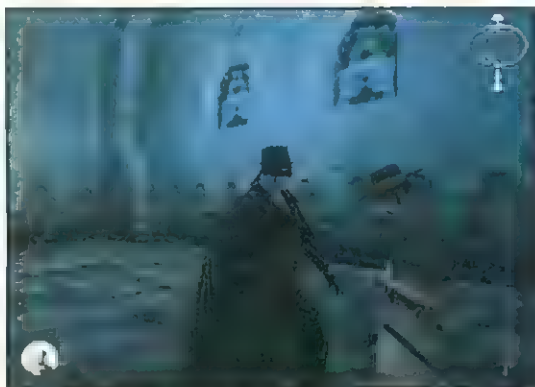
90

The Shadow of Zorro

Zééé, mint Zorro

Zorro neve bizonyára a legfiatalabb olvasótól a legidősebbig mindenki számára ismerősen cseng, hiszen ő is egyike a legrégebbi és legismertebb fiktív szuperhősöknek, akik csak a tömegszórakoztató médián (tévé, mozivászon, könyv, képregény stb) az utóbbi száz évben megfordultak. Ráadásul ő az egyik legemberibb is — nem rendelkezik emberfeletti képességekkel, mint Superman, ügyessége a sok gyakorlásnak és szorgalomnak köszönhető.

Persze Zorro nemcsak a filmvásznat, a TV képernyőt, és a könyvek világát hódította meg, de a licenszcápák gondoskodtak róla, hogy a pénztárcáktól a tízórais dobozokig, a ruháktól a képregényekig (két évig a New York Daily News lap comic strip-je, egysoros is volt Zorro), a játéktárgyaktól a vidámparkokig (a Zorro park Arizona-ban található), a



▲ *Alszol komám? Szolgálatban?*

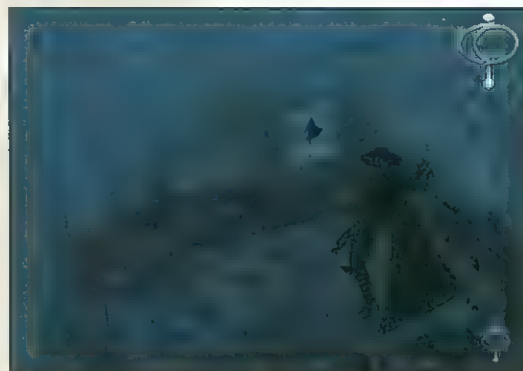
musicalektől a bábjátékokig, és a színházi előadásoktól a balettig mindenhol el legyen adva a termék, elvégre a fogyasztói társadalom szívéhez ez a kulcs. Több mint ezer licenst Zorro produktum született, és talán össze sem lehet számolni, hogy mennyi licenstelen, hamisított kajli. Például erős a gyanúm, hogy egy Bob Kane nevű fazon is lekoppintotta a karaktert a harmincas években, hiszen az ő szuperhőse sem emberfeletti, szintén álarcban és lobogó köpönyegben jár, szintén előkelő és vagyonos családi háttérrel rendelkezik, szintén a pincében van a főhadiszállása, szintén kettős életet él, és szintén van egy inasa. Akinek nem esett volna le, a figura valószínűleg minden idők abszolút elsőszámú szuperhőse, Batman, azaz a Denevérember, polgári nevén Bruce Wayne. Persze talán egy kicsit durva ez a megfogalmazás, Batman is király, bűn lenne olcsó utánzatnak nevezni — mondjuk inkább azt, hogy Mr. Kane-re nagy, inspiráló hatással volt Mr. McCulley munkássága.

Természetesen az álarcos meg-játékosítása is elképzelhető volt, mára



▲ *„Keep on Walking” - ofcoz ez nem a reklám helye*

már nagy rakás Zorro játék jött ki sok különféle platformon. Én utoljára a máig is kedvenc gépem, a Commodore 64-en nyultam Zorroként kilencven-kettőben, amikor Pepy Pirate és Martin remek cikke és végjátéka hatására (1992/03-as szám, még van raktáron, hehe) előlástam a már akkor is óskövyetnek számító, 1985-ös datálású C64-es Zorrot. Egyébként egy másik Zorro, egy PC-s példány is ki volt vesézve Vári Zoli által az 1995. júniusi számban (szintén van raktáron), ami egy felejthető Prince of Persia klón volt. Most pedig a Cryo vásárolta meg valószínűleg igen vastag dollárköteget 5 teljes évre Zorro megjátékosítási jogait, ennek az üzletkötésnek az első eredményét láthatjuk a címben szereplő játék PC-s vagy Playstation 2-es verziójának megvásárlása, és kipróbálása után. Természetesen e tények ismeretében akár mérget is vehetünk rá, hogy az elkövetkezendő 5 évben még jó rakás Zorro játékot fog ránk szabadítani a csigákat előszeretettel fogyasztó országban székelő cég, erős a gyanúm, hogy lesz még pár PC, PS2, GameBoy Advance és Xbox játék is, reménykedjünk, hogy tárgyainál jóval magasabb minőségben produkálva. Az sem lehetetlen, hogy a Cryo 2006-ig minden évben bombázni fog minket egy-egy Zorro játékkal minden éppen populáris platformon — EA Sports style.



▲ *Ezt a Zorro sorozatban láttam, Z-be kell vágni a wanted posztért*

Ember, térj már a lényegre!

Az új, Cryo által kiadott Zorro játékot a szintén francia In Utero hozta össze, ami már alapban is gyanús ajánlólevél volt számomra. Két hónapja (2001. novemberi szám, még rendelhető, hehe) volt már "szerencsém" egy korábbi alkotásukhoz, akkor az Evil Twin teszteltem. Ez a játék szintén third-person (tumbéjédes) arcade-adventure, és a cég ugyanarra a 4X Technologies által összedobott Phoenix 3D engine-re alapozta a játékot, mint az előző főmédvényeit, a Jekyll & Hyde-t és az Evil Twin-t. Így az anyagban szinte az összes hiba visszaköszön, amit azokban felfedezhettünk, főleg az irányíthatatlanság, mert ezt is elsősorban a Playstation 2 kontrollerre optimalizálták (PC-n is, itt egy PS2 gamepad adaptert ajánlanak hozzá). Ráadásul az Evil Twin pozitívumait sem fedeztem fel ebben a cuccban, a karakteranimáció ott kimagaslóan jó volt, itt pedig felettébb siralmas. Azért játékméletben a Zorro sok ponton eltér az Evil Twin Mario-tidéz



The Shadow of ZORRO



ugrabugrálásától, ez nem platformer, sokkal inkább a zseniális Hideo Kojima játéka, a Metal Gear Solid utánzata próbál lenni, ahogy látom nem sok sikerrel. A legfontosabb, hogy amikor csak tehetjük, maradjunk észrevétlenek, mozogjunk lopakodó módon, és próbáljuk meg elkerülni az ellenséges katonákat. Gyakran választhatunk több megoldást is az egyes pályákra, helyszínekre, Rambo módjára rá is ronthatunk az ellenre, nemcsak Solid Snake stílusban cselezhetjük ki őket. Sajnos jelen sorok írásáig nem jutottam túl messze a játékban, egy vízimalom szerűségénél totálisan elakadtam. Logikai feladatot itt sem látok, és végignyomkodtam az akciógombokat mindenhol (manuális keyboard kontrollernél az Enter, Ctrl és Insert szolgál a különféle dolgok aktivizálására), gyanítom nem sikerült megtalálnom azt az egzakci pontot, ahova a pályatervezők szerint állnom kellene az akciógomb megnyo-

másakor, de a tetőn beszorulni már többször sikerült. Többek között ez is a játék egyik legnagyobb hátránya, nagyon szűk területen veszi be az egyes cselekedeteket, és a helyeket a játékban nem is jelzi, a tutorialban legalább egy villogó „ide állj, haver, fojt mutatta őket. Nem kizárt, hogy a későbbi pályákon talán valamit javul a pályatervezés, érdekesebb és az agyat jobban tornáztató kihívásokkal is szembesülünk, ezekről azonban sajnos nem tudok beszámolni az elakadásom miatt, csak azt értékelem, amit láttam, az pedig nagyon nem jött be nálam.

A játék egyébként hivatalosan az alábbiakat ígéri. A történet hét méretes fejezeten és 28 helyszínen keresztül vezet minket, a küldetések is kellően színesek lesznek a kémkedéstől az emberek kiszabadításáig (menyecskementés várható), az ellenfelek harci stílusa is fejlődni és bővülni fog, ahogy

haladunk előre, minden pálya végén összezsap-hatunk egy-egy pályafőnökkel, és két nehézségi fokozattal is neki-vághatunk a kalandnak (az options menüben választható). Ezen kívül az anyag még nem keve-sebb, mint 700 motion capture-özött animációt

ígér (ez gyanítom az össz. animációs fázist, nem az átvezető mozik számát takarja), és most tessék megkapaszkodni, teljesen animált köpönyeget is láthatunk a játékban, hogy a sajtóanyagot idézzem (igaz nem sokkal komolyabb, mint Lara Croft haja a Tomb Raider 2-ben, de ez legalább valamennyire látványos Zorro egyébként itt elég szegényesen megvalósított figurájában).

A játékot az In Utero leginkább a korábban említett legismertebb, 1957-es Zorro TV sorozatra építette. Onnan vettek szinte mindent, azt a világot népesítették be az onnan ismert karakterekkel, és a történetet is abba a Zorro környezetbe helyezték. Az volt az elsőszámú inspirációjuk, amellet sok dolgot merítettek a képregényből (az In Utero bagázs vonzódása a képregények felé már ismert a korábbi játékaikból is) és az utolsó, Antonio Banderas-os mozifilm képi világát is felhasználták, amennyire tudták. Tehát a játék közben leginkább a TV sorozatban érezhetjük magunkat, állítólag az onnan ismert trükkök közül sokat reprodukálhatunk is, így például a gyertyák karddal való kettévágását, és a csillár Garcia őrmester fejére ejtését stb.

Sztoritájm

Miután új játékot indítunk, leperreg előtűnk a háttértörténet több előre renderelt és engine-en lejátszott mozi alakjában. Először egy kis történelmi előjátékot láthatunk (na nem olyat), melyben Napoleon elfoglalja Spanyolországot, majd öccsét ülteti a trónra, aztán egy téren kivégeznek egy csomó spanyol civilt, akik a hódító franciák ellen lázadtak. Ezután a sztori már a játék jelenében, 1822-ben folytatódik az akkor még spanyol fennhatóság alá tartozó Kalifornia államban, azon belül is egy kisvárosban, Los Angeles-ben (amit akkor még nem a mozisztárók és rájuk vadászó paparazzo-k népesítettek

be). Hősünk álarc nélkül egy spanyol nemes, Don Diego de la Vega, aki apjával, Don Alejandro-val él a városhoz közel egy haciendán. A konfliktus úgy kezdődik, hogy a család kvázi barátja, a helyőrség helyettes parancsnoka és a sorozat egyik legmeghatározóbb alakja, a kövér és buta Garcia őrmester a két férfi segítségét kéri, hogy méltó fogadtatásban részesüljön az érkező új kapitány. Amikor az illető kis kíséretével, egy ronda malacpofájú testőrrel (Agata a ruhájából ítélve bizonyára remek kardforgató, valószínűleg a legnagyobb ellenfelünk lesz közvetlenül a főnöke előtt) és egy másik fiatal hölggyel (Carlotta viszont már sokkal jobb karosszérával és sok rejtélyes térképpel rendelkezik, láthatóan Don Diego szívét első blikkre rabul is ejti) megérkezik, Don Alejandro azonnal felismeri benne a halottnak hitt háborús bűnöst, Fuertest-t, a saragossa-i mészároszt az első képsorokból. Tehát az angyalok városában a legnagyobb hatalommal bíró ember ezennel egy könyörtelen bűnöző lett, aki hamarosan el is kezdi terrorizálni a lakosságot. Pár nappal később egy kétségbeesett asszony veri fel a de la Vega ház lakóit. Mivel máshoz nem tud fordulni, Don Alejandro-t kéri meg, hogy próbáljon valamit tenni a férje érdekében, akit alaptalanul letartóztatott Fuertes testőrnője sok katonával, és akit talán ki is végeznek. Don Alejandro rögtön el is indul a helyőrségre, hogy fel-emelje szavát az igazságtalanság ellen, reméli Fuertes és bandája, ha kegyetlen is, nem hülye, nem ismétli meg a saragossa-i mészárlást még egyszer. Don Diego, akit apja azzal a feladattal bíz meg, hogy nézzon utána a Fuertes kíséretében érkezett nőnek, úgy véli a helyzet sajnos sokkal súlyosabb, itt a szavak már nem segítenek, a dolgot valószínűleg más csak karddal lehet megoldani, erre pedig Zorro a legal-kalmasabb személy. Tehát rögtön álcot ölt, Bernardo-val, a hűséges néma szolgájával felnyergelteti fekete lovát, Thornado-t, majd elvágat a város irányába.

Summázva ennyi történik az intróban, aztán meg is kapjuk az irányítást az első pályán. Sajnos az intró kivitelezése sem sikerült túl jól, vagy szigorúban és

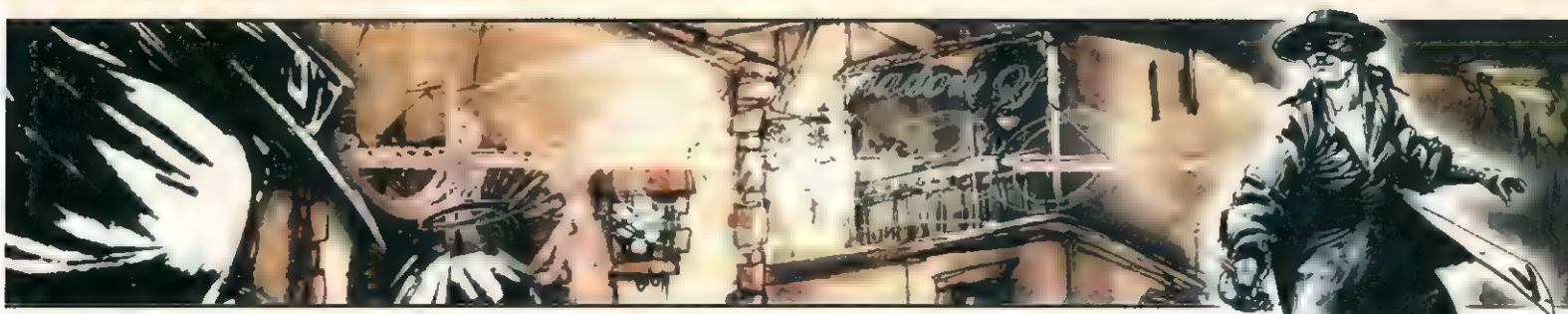


▲ Gyors a pengém mi?

Zorro, a róka nem találarc: elmúlt már 82 éve, ugyanis 1919-ben az első filmkínnyv alakban egy Johnston McCully nevű amerikai írónak köszönhetően. Már az első regényekkor sikerült, hogy kilencszázhuszban filmvászonra kerüljen Zorro. Alarcjával Douglas Fairbanks főszereplésével. A film pedig megindul az első regénytől a továbbiakban, a film pedig számtalan további film, TV sorozat és mozifilm sorozatát is. Valószínűleg a többség hozzá nem hasonlít az 1957-ben kezdett 79 részes Disney TV sorozatban ismert, az alarcos hős, amíg ma is a legnagyobb költségvetésű western sorozat. A színes eredetileg fekete-fehér volt, bár 1992-ben színesítették, a film színészei regény gyakran műsorok, filmek a környező nemzeti TV csatornák. Eddig alarcos barátunkat meg meg a televíziós sugározta az életré, ha nem csak az emlékeztet. A sorozat főszereplője Guy Williams volt, aki valószínűleg mindenki számára ismerős az eredeti Zorro képként rögzült, bár nálam nagyobb színes felvételét már a híres maszkot, mint például Alan Daker, Frank Langella és a közelmúltban sokak kedvence, Antonio Banderas. A talán leginkább gondoltam főleg az 1998-as Zorro: Alarcos moziból ismerkedés, amiben a főszereplő Banderas mellett meg mindenki Hannibal Lachet, az Oscar-díjas Anthony Hopkins is Zorroként szerepelt (aki nem látta volna a film az eredeti öreg Zorro, aki a filmben látható, ki volt a Zorro, és minden oszlopa, bűnjára), továbbá a bombázó Catherine Zeta-Jones is főszereplő, a főbb szerepet, a walesi származásához képest meglepően meggyőző, tüzes, lajnos lempéramentummal. Természetesen Zorro film és karrierje ezzel nem zárult le, az új évezredben is számíthatunk sok-sok folytatásra, sőt talán még a következőben is, hehe



▲ Unalmas a bújócskázás a ruhák közt, inkább lecsapom azt az őrt



Marlin Campbell, a „The Mask of Zorro” címet viselő kosztüm-klasszikus film rendezője már komoly tárgyalásokat folytat a Sony Pictures Entertainmental egy esetleges folytatásról. A megújítás forgatókönyvét az eredeti szerzők, azaz Ted Elliot és Terry Rossio írják. Tervei szerint Campbell Antonio Banderasra osztaná Zorro szerepét — jobb választása aligha lehetne, egy Banderasos Zorro filmet talán még megnézni is érdemes — míg hölgy-oldalról az eredeti epizódban debütáló Catherine Zeta-Jones érkezik majd. A tervek szerint legalábbis. S végül: Mr. Campbell felelt szándéka hogy egy harmadik nem kevésbé karakteres figurával egészítse ki az új Zorro-míoszt, mely figura alapvető szerepéről s jelleméről nem sokat árul el — ám, hogy kire is bízna annak megformálását, már tudja: Anthony Hopkinsra. Szóval latszik, nem tetszik: jó fog lenni!



▲ Na, ez itten kéremalásan a ház teteje

őszintebben fogalmazva, eléggé pocsék. Az ajakszinkronizáció minden jelenetben pontatlan, talán a francia verzióhoz látták be In Utero-ék, és csak aláírták az angol szöveget, de ez nem mentesség, hiszen a 3D engine, a Phoenix 3D támogat külső ajakszinkro-nizációs konfig file-t, annak segítségével sokkal egyszerűbben korrigálhatták volna a hibát a motorral lejátszott animációknál. A mozikkal pedig az a problémám, hogy szintén nagyrészt az engine-nel „vették fel őket”, ugyanolyan lowpoly minden object, és ugyanolyan bénán mozognak a figurák, szinte a valós idejű és előre renderelt átvetéseket meg sem lehet különböztetni egymástól. A prerenderelt dolgoknál jobban adhattak volna a részletgazdagságra és minőségre. A legnagyobb hiba azonban rendezési hiba, a figurák állandóan rosszul vannak beállítva, nemcsak a szemük, de a fejük és a testtartásuk is olyan a párbeszédnek folyamán, hogy totál elnéznek egymás mellett. Különösen akkor szúr szemet ez a bug, amikor a két szerelmes, Don Diego és Carlotta először találkozik, és egymásra néznének, csak hát a képernyőn ennek ellenére jó pár méterrel elbámulnak egymás mellett.

Az In Utero egyébként azt ígéri, igazán érdekes Zorro történettel fog gazdagodni az, aki végignyomja az anyagot. A sztori teljesen hű a sok Zorro epizódhoz, nem bontja meg azok folytonosságát, ám nagyon sok olyan dologról

is lerántja a leplet, amiről eddig nem tudtunk (mert nem volt megírva). Például, hogy milyen titokzatos gyermekkorra és életre volt Don Diego apjának, mielőtt Amerikába költözött (talán spanyol szabadságharcos volt), miért válik árulóvá Ornello Professzor, aki Zorro tanára volt, hogyan lett Don

Diego-ból Zorro stb. A cég büszkérrá, hogy az eredeti történetüket az író leszármazottai és jogutódjai is teljesen elfogadták, továbbá arra, hogy a harci jeleneteket mind vívómesterek és profi kaszkadőrök koreografálták.

Irányítás és harrendszer

A The Shadow of Zorro is rendelkezik az In Utero játékok (például Evil Twin) legnagyobb gyermekbetegségével, a szörnyű irányítással. Ezt is elsősorban analóg gamepad-ekre optimalizálták, minimum 10 gombosra, főleg a Playstation 2 kontrollerre, amit egy adapterrel lehet PC-re kötni (de ki az, akinek van PS2 kontrollere a PC-jéhez, és nincs PS2 gépe, hogy azon Zorro-zzon), de szerencsére azért lehet az anyagot a szokásos billentyűzet + egér kombóval is irányítani, ebben egy kicsit jobb a helyzet itt, mint az Evil Twinben. Az irányítás maga viszont elég szokatlan. Amíg a legtöbb ilyen stílusú játékban lehet hátrálni, Zorro csak előre képes haladni, ha túlmentünk a kinézett célunkon, kénytelenek leszünk egy (teljesen animálatlan) hátraarcot csinálni, és visszatrapolni az előre gombbal. Ez fura, kényelmetlen és lassú megoldás. Szerencsére azért a készítőknek akadt egy valamennyire használható ötletük is az irányítás tervezésekor, az ugrást, mászást és pár egyéb mozdulatot egy helyzet érzékeny akciógombra raktak, a Ctrl-ra, így kevesebb billentyűt kell ésszen tartanunk. A körülnézés már megint körülményesebb szerintem, az egér szolgál a kamera kezelésére, de

alapban csak oldalirányba mozgathatjuk körbe Zorro körül, ha jobban körül akarunk nézni, az egér jobb gombjával „Doom módba” kell lépni. A harc is felettébb egyedien lett megtervezve, legalábbis a kardozás, bár az is igaz, hogy roppant látványos. Valószínűleg azért lett olyan gagyi, amilyen, hogy a látványos mocap animokat játssza le nekünk az engine, a harc maga tehát egyáltalán nem nevezhető dinamikusnak és realtime-nak. A dolog úgy működik, hogy amikor észrevesznek minket az örök, és a közelükbe kerülünk, automatikusan harcmódba kapcsol a játék. Elindul pár kard ikon (le, fel, jobbra vagy balra mutat mindegyik) a képernyő különböző pontjairól, majd bizonyos idő alatt sorba rendeződnek. Ez alatt kell visszajátsszanunk a szekvenciát a megfelelő iránygombok beadásával, hiba nélkül. Ha valaki ismeri a Dance Dance Revolution, a Parappa The Rapper, a Vib-Ribbon és a hasonló táncos játékokat, az tudja, miről van szó. Gondolom az ikonok száma, a rendeződés ideje és a visszajátzásra kapott idő mindig úgy alakul, hogy a harc a későbbi pályákon és nehezebb ellenfelek ellen nagyobb kihívást jelentsen. Nem mondom, hogy igazán elhibázott ötlet, és tutira sokkal látványosabb így a harc, mintha 2-3 védést és szűrást variálnánk, mindenestre szerintem abszolút nem illik egy ilyen stílusú játékba. Jobb lenne, ha nem táncos Simon klónná (ritmikus zene nélkül) butulna le a vívás, ha nagyobb kontrollunk lenne a harc felett, vagy legalább úgy oldották volna meg, hogy a kontrol illúziója megmaradjon. Persze lehet, hogy valakinek direkt ez fog bejönni. Ezen kívül lehet löfegyvereket is alkalmazni a játékban, és ha minden igaz bombák és egyéb eszközök is megjelennek a későbbi pályákon, melyek használata már szerencsére kevésbé idióta módon lett megoldva

Sommarzáva

A játék lehet, hogy nem annyira rossz, mint amilyennek az elakadásmig láttam, de az is biztos, hogy sem-



miképp
nem kerülhet
az év, vagy akár a
hónap játéka cím közé-

lébe, igencsak közepes kivitelezésű darab. Összességében semmi érdekességet nem nyújt az leszámítva, hogy egy jó Zorro történet. Metal Gear Solid klónként nagyon összecsapottnak érzem, amíg Kojima San ezerszer is elpróbált minden teremben minden jelenetet élőben a kollégáival, addig itt leginkább logika nélkül vannak szórva az ellenfelek, sok szobának nincs teli megoldása, és a rossz kamerakezelés miatt még belátni sem lehet, hogy az örök milyen utakon haladnak. Az igazán nagy Zorro rajongóknak persze azért ajánlom, mivel a játék története, ha nem is forradalmi, elég érdekesen hangzik, ezért nekik (és csak nekik) mindenképp érdemes végignyomni a cuccot. A harcrendszer, főleg a kardvívás nálam ismét a negatívumok listáját gyarapítja, de ami valakinek öröm, másnak még lehet öröm. Említésre méltó még az a tény, hogy a játék teljesen vér- és halálmentes, gyermekbarát, a szétlőtt és agyonkasztolt örök nem véreznek, nem sérülnek, és pár másodperces szundi után felpattannak, hogy ismét ránk rontsanak. Ez bizonyára jó hír azon szülőknak, akik békésebb játékot szeretnének venni csemetéjük számára, hogy az ne rendezzen ámokfutást az iskolában, mint sok amerikai diáktársa állítólag a Doom hatására. De rossz hír azoknak, akik véresebb, élethűbb játékot szeretnének játszani, mert az érettebb statisztikai többséghez, a 20 és 40 közötti gamer réteghez tartoznak. Sőt, az állandóan feléledő örök felettébb idegesítőek is. Az én megítélesem szerint a The Shadow of Zorro minden téren inkább a felejthető anyagok kategóriájába sorolható. Vége, csapó.

Antonio „Credo” Banderas





576

ik



ÚJDONSÁGOK

576

www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1000. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 32-95-303

A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION	29,999	INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	5,999
AGE OF EMPIRES I GOLD EDITION	8,999	INDUSTRY GIANT	3,999
AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION	19,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
AGE OF EMPIRES II CONQUERORS	9,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
AGE OF SAIL II	7,999	MAX PAYNE	HÍVJ
ALONE IN THE DARK 4	9,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	METAL GEAR SOLID	9,999
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	12,999	MOTO RACER 3	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999	MYTH III - THE WOLF AGE	11,999
BLACK & WHITE	12,999	NBA 2002	HÍVJ
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	NHL 2002	12,999
C&C RED ALERT 2	10,999	OPERATION FLASHPOINT	9,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999	OPERATION FLASHPOINT GOLD PACK	13,999
CIVILIZATION III	10,999	OPERATION FLASHPOINT GOLD UPGRADE	6,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
CODENAME OUTBREAK	9,999	PHARAOH	4,999
COMANCHE 4	HÍVJ	PHARAOH & CLEOPATRA MISSION PACK	5,999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	21,999	PLANE SCAPE TORMENT	3,999
COMMANDOS 2	10,999	POOL OF RADIANCE	9,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	RAYMAN M	HÍVJ
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	12,999
DEUS EX	5,999	SACRIFICE	9,999
DIABLO BATTLE CHEST	12,999	SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	7,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DIABLO II	7,666	SILENT HUNTER II	9,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	8,999	SIMS	9,999
DINO CRISIS	3,999	SIMS HOT DATE	6,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	SOUL REAVER 2	9,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	12,999	SQUAD LEADER	9,999
ESZEVE SZETT BIRODALOM	12,999	STARCRAFT BATTLE CHEST	5,999
EMPIRE EARTH	9,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
EUROPA UNIVERSALIS	6,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
FI 2001	12,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	5,999
FIFA 2002	12,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	5,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 STD	24,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	5,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	34,999	SWAT 3 BEST SELLERS	2,999
FLY! II	11,999	S.W.I.N.E. (MAGYAR NYELVEN)	7,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	9,999
GRAND PRIX 3	4,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
GROUND CONTROL	2,999	TRAIN SIMULATOR	19,999
HALF-LIFE (BEST SELLERS)	2,999	TROPICO (MAGYAR NYELVEN)	9,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE	12,999	WHEEL OF TIME	3,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999	ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
ICEWIND DALE	6,999	ZEUS GOLD EDITION	8,999
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999	ZOO TYCOON	13,999
IL 2 STURMOVIK	9,999	X-COM ENFORCER	9,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SCHIZM MYSTERIOUS JOURNEY

Kódfejtők: szemetek reám vessétek

Januári számunk igazán bővelkedik kalandjátékokban. A most bemutatásra kerülő alkotás ennek ellenére szerencsére messze kilóg a sorból, nem csak az aktuális társaknál, de az elmúlt — legálább — fél év legkiemelkedőbb kalandjátékáról lesz szó. Igazi

inyencség, a stílus kedvelőinek táborán belül csak a kiváló logikával és türelemmel megáldott logisztikuspalántáknak javallott. Viszont elmondhatjuk róla: amilyen nehéz — és a valaha megjelent egyik legbonyolultabb játékról van szó —, olyan látványos is.

Csak három és fél gigabyte

Ennél többet, összesen tíz (!) gigabyte-ot kóstál a játék DVD verziója. Ezt a változatot nem szükséges felinstallálni, elég, ha a korongot félúton megfordítjuk, mert egy darab két oldalas lemez (előbb-utóbb tele újlényomatokkal) a helyigénye. Én az „elavult” cd-s verziót teszteltem, ami csekély öt lemezből áll. A telepítés végén a játék kicsivel kevesebb, mint három és fél gigát foglal, semmiség ez kérem a DVD változathoz képest. Egyébként így is letaszította méretekben ez eddig messze vezető Druunát első helyéről. Természetesen lehet választani egy kisebb telepítést is, de akkor cserélgethetünk, bár sajna a teljes változatnál sem ússzuk meg, hogy indításkor ne kérje az első lemezt a fránya.

A kezdeti infómennyiségi sokk után nézzük meg ki fia-borja ez a game. LK Avalon, ha valaki nem ismerné e lengyel illetőségű csapatot, most jegyezze meg jól nevüket, a Schizm miatt érdemes odafigyelni, milyen további alkotásokkal örvendeztetnek meg még bennünket. Szóval ezek a polák srá-



▲ a fene, ez is csak egy felvétel

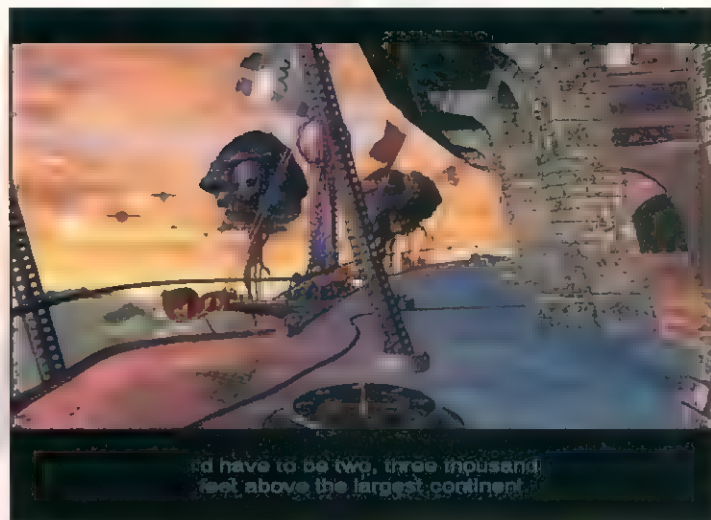
cok összedugták a fejüket egy ausztrál sci-fi íróval, Terry Dowlinggal. Neve hazánkban ismeretlenül csenghet, pedig nem egy neves sci-fi díjat begyűjtött már. Hogy nem érdemtelenül, azt itt is bebizonyítja: a történet és a világ távol áll a közepeszerű jelző minden tulajdonságától.

Van idekint valaki?

Kétezer-nyolcvanháromt írunk. Az űrben terjeszkedő emberiség tíz hónap-al előlött találta meg az Argilus bolygót. A Földhöz nagyon hasonlít, hiszen nem elég, hogy az Ember életben maradásához minden feltételt adott felszínén — már ez is elég az örömhöz —, de úgy tűnik lakott... volt. Nagyvárosok, fejlett infrastruktúra, a modern technológia minden jelentős vívmánya, közöttük repülő gépezetek és magas szintű eszközök egész sora bizonyítja az itteni civilizáció fejlettségét — legalább is emberi mértékek szerint. Egy a bökkenő. Minden elemet otthagya csapat-papot. Az egész bolygón nincsen egy értelmes lény sem. Sem egy celi, legalább a „Leruccantunk az Alfa Centaurira bedobni egy pofa pángalaktikus gépek-pukasztót — visszajövünk, ha még bírunk!” felirattal, esetleg hasonlóval, de nem. Nincsen semmi, de semmi jel arra, hová tűntek az itt élő lények. Azt hogy a tömeges „felszívódás” a közelmúlt eseménye lehetett, két jel bizonyítja: az

amortizáció hiánya, hiszen a gépek működnek, a pusztulás jelei még nem ütköztek ki, és az hogy a rej-

tély megoldására ideküldött emberi kutatócsoporthoz helyesen tapogatózott. Ha a vil-



▲ kihalt minden

lanykapcsolót nem is találták meg, valami helyes nyomot igen, hiszen ők is felszívódtak, ahogyan azt kell.

Az orbitális pályán keringő mentőhajó rövidesen meghibásodik, kétfős személyzetének azonnal mentőhajóba kell szállnia, és leereszkednie az idegen bolygó felszínére. Hőseink, Sam és Hanna különböző helyszíneken érnek földet, szerencsére állandó rádiókapcsolatban állnak egymással. Első feladatuk egymásra találniuk, a második kideríteni, hogy tényleg gépekpusztítót isznak-e a többiek egy bolygónyi lényvel egyetemben valami jóféle űrkoksmában, és csak nekik nem szólt senki, vagy sem.

Pannolárma

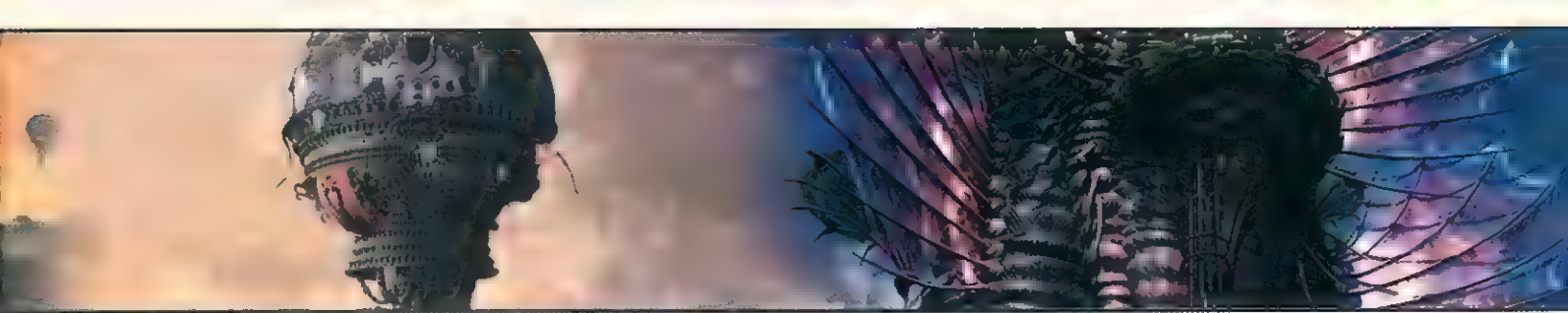
Ha az intróból nem is derül ki, miért foglal ilyen sok helyet a program, ez (legalább ez ☺) a játék első perceiben magyarázatot kap. A Schizm belsőnézetes panorámaképekkel dolgozik, sőt az előre renderelt háttérnek sok helyen animáltak. Minden helyszínen körbe tudunk fordulni, de egyes képeken megengedett a le, és a fölfelé tekintgetés, illetve a zoomolás is. A játék 640*480-as felbontást produkál, de az igényes kidolgozottság miatt ezt elégségesnek találtam, és most jön a lényeg: a mozgás, a bolygó színhelyein való kóricálás elképesztő, eddig szinte



▲ Az az izé hogyishívják az azt a kicsodát

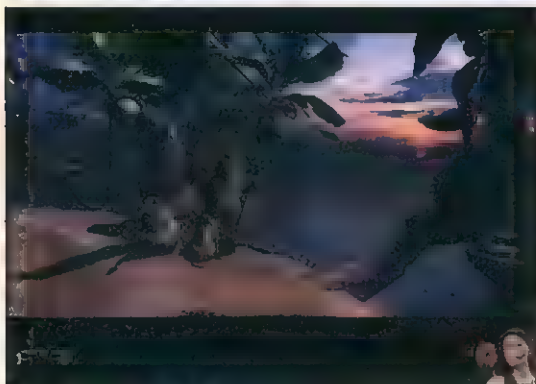
példátlán igényességgel megvalósított. Minden (!) egyes lépésfázis animációba torkollik, de nem valami négyzetrácsos hálón ugrálunk, hanem szépen átfolyunk a következő színhelyre. Egy-egy színhely közötti lépés akár hosszas utazást is jelenthet: felmászni egy rámpán, nyitott lifttel felemelkedni egy kilátó tetejébe, végigbámszkodni a lebegő óriásballonok közötti utazást egy nagyra nőtt szappanbuborékban... Ami szintén elképesztő, az az, hogy az állóképek és az animok közötti átmenet szinte észrevehetetlen, egészen apró színhábként, vagy képugrásokat sem vettem észre.

Ha még mindig nem lenne teljesen érthető, tisztázzuk ismét: mindez egy idegen civilizáció városában játszódik. A látványvilág olyan mértékben lenyűgöző, teljes és egységes, egy szóval: idegen, hogy minden kétséget kizáróan egy örökbecsű alkotással van dolgunk, a látványvilágért felelős grafikusokról pedig csak a legnagyobb elismeréssel beszélhetek.



Köd előttem, köd utánam...

Az egyik legkülönösebb animációs történet a Mary Celeste esete (a Schizm elején utalnak rá...) 1872-ben esett meg. Történt, hogy a Dei Gracia New Yorkból kiutván nyolc tengeri mérőfőldre a partoktól egy magányosan sodródó hajó vert észre. Hiba: kurjongattak át, senki nem válaszolt. A Dei Gracia kapitánya néhány mártírtársaságában csónakba szállt, megközelítette a jobb oldalára dőlt, tépett vitorlájú kétárbocost. Még mindig senki. A következő órában lépésről lépésre átkutatták a hajót. A következőket tapasztalták a főfedélzeti nyílás, ami az alsóbb szintekre vezetett, székszerűen be volt deszkázva, de néhány deszkája mégis szétszórva hevert a közelben. A hajókonyhában 30 centis víz állt, de hat hónapra elegendő élelmiszer még ehető volt és nagy mennyiségben találtak édesvizet. A legénység hátrahagyta a fűszereket és a ruhákat is. A kapitány naplójába az utolsó bejegyzést aznapjára írták, mint az útvonalat jelző térképen. Nem találták meg a navigációs műszereket, a hajórakétákat, és a mentőcsónakot, ami a sérült főfedélzeti nyíláshoz lehetett kötve. A hajó olyan állapotban volt, hogy akár a földet is keresztül lehetett volna hajózni vele... Miért hagyták el?



▲ Sehol egy tüdőző...

Minden hanghatás 16-bites sztereó hangminőségben felvett, a 3D-s hangkártyákkal rendelkezők igényeit teljes mértékben kielégítheti a valós-idejű hangpozicionálás. Minden eszköznek különböző hangja van — nincs például

két egyforma lift —, de lépéseink zaja is változik a talajtól függően, akár egy átvezető animon belül is. A zene bejövős, olyan misztikus-finom ambient, ami éppen ide kell egy felfedezésre váró világ tájainak bebarangolása közben, mind-mind cédé minőségben szólnak.

Kezelhetőség vagy játszhatóság?

A minap honlapunk fórumán folytattam beszélgetést egy korábbi kalandjáték kapcsán a játszhatóság —



▲ Itt sincs senki

kezelhetőség témaköréről. Nos a Schizm-ben egészen pontosan elkülöníthető a két fogalom. Vegyük először a kezelhetőséget. Csillagos ötöst érdemel, egyszerűsége az értelemeszerű szinonimája. A főmenüje nem igényel magyarázatot, egyetlen extrája, hogy itt is megtalálható az uninstallálás lehetősége. A játékon belül minimális mennyiségű gombot kell használnunk — tulajdonképpen még azokat is helyettesíti az egér. Ha a kurzort a kép tetejére toljuk, megjelennek a fájkezelő menük — menteni bármikor tudunk tizenhat, képekkel illusztrált helyre. A mentés — töltés tizedmásodpercek alatt történik.

A kezelés irányíthatóságát persze az is magyarázza, hogy nagyon kevés tárggyal fogunk operálni — én eddig csak egy felvehető tárgyat találtam —, de ez azt is jelenti, hogy nincs pixelvadászat tárgyperesés néven, és nem kell a kiadások során ilyen-olyan izéket beleerőltetni mindenféle bigyókba.

A játék non-linearitását bizonyítja már a felütés is: két szereplővel vagyunk, akik különböző helyekről indulnak, a jobb alsó sarokban lévő arcokra klikkelve válthatunk közöttük. Sorra kapjuk majd a megoldásra váró feladatokat, ha valahol elakadnánk (ez nem lesz nehéz), átváltatunk a másik szereplőre, akit talán

tovább tudunk juttatni, de az is elképzelhető, hogy szorult helyzetekben tanácsokat adnak egymásnak. Egészen más helyzetet a játszhatóság. A Schizm egyetlen komolyan felróható negatívuma itt mutatkozik meg, ugyanis a játék elképesztően nehéz logikai fel-

adatokkal bombáz, már a kezdetek kezdetén is. A Schizm teljesen erőszakmentes, és más szempontból is szívesen ajánlható a fiatalabb korosztálynak, mégsem hinném, hogy a gyerekek sikerrel vennék a logikai buktatókat. Ezeket a buktatókat fel lehet fogni szemétkedésként is, de finomabb — és jogosabb — úgy tekinteni rájuk, mint amit igazából jelenti akarnak: egy idegen civilizáció gondolkodásmódját kell megérteni — legtöbbször gyakran használt, általános — technikai eszközeiken keresztül. Tény, ami tény, néha talán mégis elvetették a súlykot az avalonos fiúk. Példának okáért én nem tudok helikoptert működtetni, így elég komoly nehézségeim támadtak, amikor egy idegen faj által épített társat kellett beindítanom...

Azért nem lehetetlen a dolog, csak komoly szellemi munkát és kitartást igényelnek a feladatok. Itt és most megígérem, hogy ha tudom, rábeszéllem mélyen tisztelt főszerkesztőnket, hogy engedjen majd be egy végigjátszást az eljövendő számok valamelyikébe a Schizmről. Ez a game mindenképpen igényli, már csak azért is, hogy továbbjutván a feladatokon tovább gyönyörködhessünk az Argulus bolygó mesés szép tájaiban.

Balage



Casanova

Nehéz csábítónak lenni

A kulturális szemétermelésének, felhalmozásának, és fogyasztásának korát éljük. A történelemhamisítás, a populáris kultúra, a külsőségek tobzódásának lehetünk tanúi. Legékesebb és emlékezetesebb példái ennek a folyamatnak a filmvásznon érhetőek tetten. Az amerikai álomgyár megdöbbentő emlékművet állított a giccs kultúrájának a legutóbbi zenélős-táncolós-éneklős mozijában, ami egy képzeletbeli francia mulatóban játszódik: electronic káncán, és a többi... A vásznon másfél óráig talán jól mutat, de a kulturális igényesség

leghalványabb nyoma sem fedezhető fel benne. Bár félek, ez nem is volt cél. Mostani játékunk, a Casanova is hasonlóan amorfi világban játszódik, mely a sziporkázó ötletes, újszerű világképe helyett egy, az

kizáróan ő az, hiszen néven is nevezik, méghozzá egy olasz dáma, aki már a XIV. Lajos korának rizsposor parókájában és abroncsszoknyájában mutatkozik. A hölgy felbérelt egy rejtőzongort egy másik hajó kifosztására, Kubiláj pedig mintha mi sem lenne természetesebb, szó nélkül elvállalja. Ötszáz éve még a világ leigázásán munkálkodott, mára idáig süllyedt...

Az alku tárgya nem más, mint egy másik bárka. Az nagy vörös bogárként pöffeszkedik az égen, három sor evezője serényen lapátolja a levegőt. Fedélzetén Giacomo Casanova beszélget kedélyesen saját édesanyjával (!). Anyu éppen aggodalmát szeretné kifejezni, mert régen nem kapott levelet velencei ismerősétől, de nem jut a mondat végére: torkát vashegyű nyilvessző üti át. E percben kirobbantják a hangfalakat a felcsendülő pokolmetál első gitárriffjei, és az énekek nevezett károga sem várat sokat magára. Mindez megfelelő zenei aláfestése egy klasszikus kalóztámadásnak, mely fő fegyverneme a civilizált arisztokraták kedvelt rapírja. Casanovának ilyen akad a kezébe, hát a rá támadó mongol kalózok sem vívhatnak szabályával. Vesztükre, a szívtipró szamurájokat megszegényítő gyorsasággal aprítja támadóit, de egy átkozott nyilvessző megállítja parancsol az ámokfutásnak. Átbucskázás a korláton, és zuhanás. Zuhanás a négy héttel későbbi Velence egyik palotájának ágyába. Még szerencse, hogy túlélte a megrázkódtatásokat, végre elkezdhetünk játszani.

Nagyfejű, nagyfejű!

A játék meglepően gépigényes. Mivel egy előre renderelt háttérképekkel dolgozó programról van szó, a



▲ Baj, baj, párbaj...

beállítások maximálisan akarom kiélezni, efre fel már a menükben is ragadósan mozog az egér. Nem mintha itt sok mindent kellene állítgatni, legfeljebb a feliratozást jó „on”-ra. A billentyűzetkiosztást sem kell babrálni, az installálás végén nem a játék indítását kéri a mű, hanem az irányításra szolgáló gombok ismertetését prezentáló szövegfüljét bontja ki. Majd két oldalas, hossza olyan riasztó, hogy az átlag jüzer azonnal az ablak felső X gombjára kattint. Egérrel és billentyűzettel vegyesen operálva irányíthatjuk hősünket, ez számomra

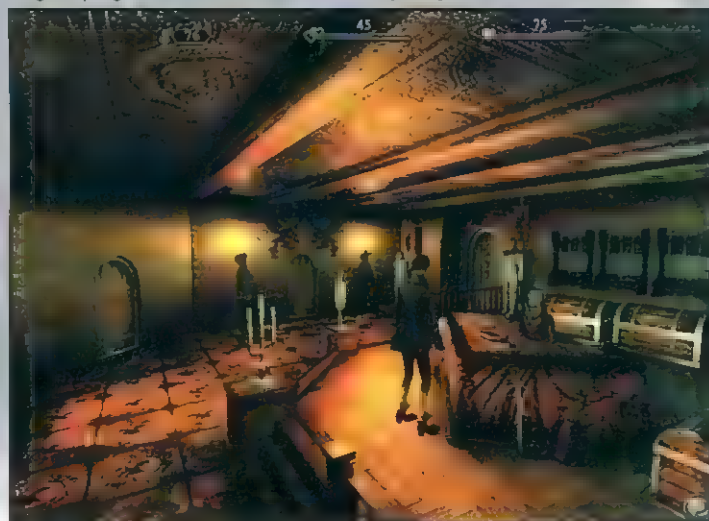


▲ Bárcsak a tiétek lehetnék

nem egészséges, mert a rágcsláló mozgására a legkülönbözőbb rángásokat adta elő Casanova. Így sem sok jelentősége lehet az egérnek, mert az ugrást és a fordulást a klavirúrán is meg tudjuk oldani, csak sokkal biztosabban. Mindemellett ez édeskeves akcióreszeknél...

Említettem, hogy a háttérrel előre elkészítettek, a háromdimenziós figurák előttük táncolnak. Emberinek csak annyira tűnnek, mint a rajzfilmfigurák: a végtagok pipaszár vékonyak, sok a hordóhas, és a többi valószínűleg testarány. Mindez azért is okozott csalódást, mert a hölgyek így annyira vonzóak, mint a marionettfigurák. Casanovának meg különben is akkora az arca, mint egy ház. Vízfejű szegény, hihi.

A mozgásokat is sok kritika érheti. Ma már számos — még csak nem is kalandjáték — programban előszeretettel alkalmazzák a motion capture technológiát, ezzel szemben itt továbbra is áll a marionett-hasonlat, ami elég gáz. A vívásjelenetek, melyek elvileg a játék csúcspontjai lenének, csak annyira látványosak, mint egy

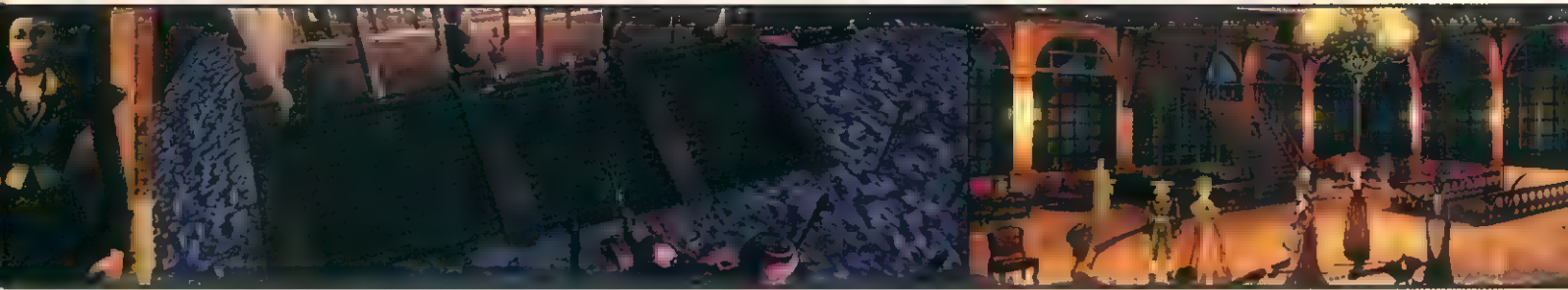


első másodpercben még megmosolyogtató, a későbbiekben már értetlenségbe és elutasításba csömörítő szemetet tálat.

Helyezkedjünk el kényelmesen, kapcsoljuk be a biztonsági öveket: országos fikázás következik!

Bad trip nyitány

Mongol felségjelű kalózhajó úszik méltóságteljesen a lenyugvó nap fényében. A matrózok kapkodva kötözik át a vitorlákat, hogy befogjanak egy melegebb légáramlatot, amittől a hajó feljebb emelkedhet... Oh, igen a hajó az óceán felett, nem pedig rajta közlekedik, pedig kialakítása vízi járműre utal. Belsejében maga a nagy Kubiláj kán székel, a hadvezér a tizenkettedik századból. Arcvonásai nem éppen népe jellemzőit hordozzák, és a jelenlegi divat szerinti dekadens pápai öltözékben terpeszkedik. Minden kétséget



általam előadott bábjáték. Még soha nem adtam elő bábjátékot! A történet alatt Velence utcáin és házaiban fogunk bókászni (de mennyit!), ezért rengeteg háttérkép található a játékban, talán túl sok is. Alig teszünk pár lépést, máris megakad a játékmenet, és egy másik szemszög és irány az eredmény — egy másik képen. Sokszor komoly kihívás mondjuk átszaladni egy üres téren is.

A brémai muzsikusk

A kedvünkért Velencébe is ellátogatunk — a nyitóképernyő zenéjét hallgatva bizonyosan. Szóval ott állunk egy szál pő... íze ruhában négy hét lábadozás után, körülöttünk három megrugdosásra érdemes zenész, előttünk csatornapart. Azonnal bejelentjük az úti célunkat, legyen. Leszáll elénk egy gondola, és már röpit is minket tova, akár a Szárnyas Fejvadász kocsijai. Vagy Illés szekere! Végül másunk helyszínén egy kávézó, vagy szalon, vagy kocsmá, akármi várja a lébecolókat, mi belépve máris egy több perces beszélgetésbe elegyödünk a vendégsereg egy hölgytag-

jával. Több perces, elnyomni nem lehet, ezért a kezdeti érdeklődés garantáltan veszít minőségéből. A hangjáték végére azt a fontos információt kapjuk, hogy mi itt csak akkor lehetünk májerek, ha a Velencei Ünnepi Ügyességi Játékokon győzedelmeskedünk, bravó. Ja, és ledumálunk egy párbajt egy kötekedő vén főszerrel, meg összeismerkedünk három öreg lotyóval. Mostantól akár irányíthatjuk is a játékot.

Legyen, mondom, de néhány rosszindulatúan toladó kérdés vetődött fel bennem. Hogyan kerültünk ide? Miért kell nekünk itt lenni? Kik ezek az emberek? Hol van az intróban látott kalózhajó? Különben is mi a játék célja? Miért is nem törölöm le rögtön a vinyóról ezt a gamét? Nos, ezek a kérdések gondolom még nem érdekesek, majd minden ügyis kiderül.

Okés, legyen, aminek lennie kell: kérem szépen, egész jól elhaladtam a történetben, egészen addig a bizonyos párbajig. Itt villan ki a játék igazi méregfoga! Nem elég, hogy a felejtésre érdemes nyolcvanas évekbeli popzenei termés egy egészen idegesítő

darabja csendül föl, a lényeg, hogy valami elképesztően irányíthatatlanná sikeredett a vivás szimulációja. Nem kevesebb, mint nyolc gombot, és ezek kombinációját kell alkalmaznunk, még hozzá tizedmásodpercnyi lehetőségeket kihasználva ahhoz, hogy egy-



▲ Ki akarok száááánni!



▲ Van ám nekünk lézercélzás nyilpuskánk is

egy sikeres szúrást bevigyünk. A találatok kettő-öt pontot sebeznek egyenként, legelső ellenfelünknek is van kilencven (!) életpontja. Ha mindent figyelembe veszünk, akkor egy átlagos csata ideje öt és tíz perc közé esik, és mint már említettem, ez a látványosság nem tartozik az „emlékezetes játékélmény” kategóriába, finoman szólva. Öt-tíz perc a csata, ha győzünk. De nem fogunk. Egy ideig az ellenfél fog minket profi módon agyonszurkálni, aztán kihirdetik az igazi győztest, aki nem más, mint a türelmetlenség. Épp ésszel ezt egyszerűen nem lehet egy bizonyos egészséges határon túl elviselni.

Ez koreztribe telt

A párbaj egy dolog, oké — a történet más, de igencsak hasonló problémákkal küzd. Velencében számos hely akad, ahová elgondolázhathatunk, majd céltalanul, minimális utalásokra hagyatkozva kóborolhatunk. Vajon miért található meg a részletesen végigjátszás a játék hivatalos honlapján? Csak nem azért, hogy az örület és az unalom határán dülöngélő játé-

kosok valahogy eligazodjanak a város útvesztőjében? Sajnos ez sem segít a Casanován. Ami hibát el lehet követni egy játékban, az itt megtalálható. Mindenki felejtse el az önkéntelenül is csajozásra, pikáns jelenetekre utaló címben megbúvó lehetőségeket. A nőzés kimerül az idétlen, úgynevezett gavallér-pontokért zajló béna párbeszédekben.

A Casanova-mítoszhoz vajmi kevés köze van ehhez az agyremekhez, pedig a cím hallatán mi mást is várna az ember. A történelmi személyiség életét feldolgozva ezerszer érdekesebb cselekmény kerekedhetett volna, mint ez a mongol inváziós ökörség, aminek egyébként a megvalósítása is gyomorkavaró. Be is fejezem, mert nem bírok tovább foglalkozni ezzel a vacakkal. Kerüljétek el messzire a boltok polcain. Inkább olvassátok a címszereplő naplóját, melynek legérdekesebb részeitől már két kötet is megjelent magyarul. Az legalább magaskultúra a javából, tizenéves hímeknek meg különben is kötelező!

Balage

Wanadoo/Arxel Tribe
PII 400 (P.100) 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZÁVATÓSÁG
ZENE-HANG

✓ -kubiláján mint
kalóz

X -emészthetetlen
lörténet.
-irányíthatatlan
csaták

55

www.casanova-arkeltribe.com

Alfred Hitchcock The Final Cut

Nohát, ez noir!

Az Arxel Tribe nagyon nyomul, a Casanova után rögtön itt van következő kalandjátékuk The Final Cut címmel, az egyszerűség kedvéért nevezzük mégiscsak Hitchcocknak. Bevallom



▲ Blablalabal blablal

őszintén, a másik játék kapitális bukása után kicsit félve helyeztem a Hitchcock korongját (korongjait, hiszen két cédés a game) a meghajtóba. Mit miért? Ha az ember kukacos almába harap, legközelebb már megnézi mi lesz a következő falat, nem? (Persze egyesek direkt megkeresik az extra fehérjét). A táncos kedvű bennszülöttek logója után induló mozi szerencsére meghozta játékos kedvemet. Itt az ideje egy újabb kóstolónak.

Az intró a film noir (ejtsd: noár) legszebb hagyományait idézi, méghozzá a klasszikus kor-

szakból. A borongós hangulatú, feszült képekkel és izgalmas jazz zenével telített intró meglehetősen szűkszavú. Nem magyaráz, hanem inkább kérdéseket ébreszt bennünk. A bevezető filmetek alatt kiderül, hogy főhősünk Joseph Shamley idegileg lepukkant magánnyomozó (egyáltalán, vannak sikeres, menő magánnyomozók a világban, vagy mind retardált egy kicsit?), szülei halálát nehezen veszi, kik autóbalesetet szenvedtek. Egy fárasztó nap végén irodájába egy hölgy érkezik, aki se szó, se beszéd, lerakja táskáját az asztalra, és kényelembé helyezkedik. Majd csak néz azzal a nagy és gyönyörű szejmeivel. Igazi femme fatale, a végzet asszonya.

A mi végzetünké. Ezzel szemben Joseph nem veszi lapot, esze már a közelgő horgásztúrán jár, így a miértekre nem derül fény. Legalábbis most. Joseph nem szabadul meg ilyen könnyen a lánytól, ez kiderül abban a percben, mikor a városból kivezető úton karamboloznak. Szándékoságról beszélhetünk abban az esetben, ha feltételezzük: a csaj direkt állította sportos kabrióját keresztbe az úton, várva ezt a balekot. Joseph, miután kikészülődik tropára ment kocsijából, nem érti, mi történt, de báva-

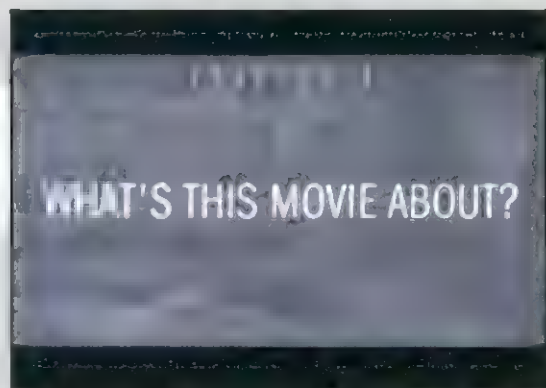


▲ Hol vannak a testrészek?

tagon fogadja a rúzsnyomokkal ákesített cigarettát, megalázkodik az igéző tekintet előtt, ami a kabrióba parancsolja. Ilyen ajánlatnak én sem tudnék ellenállni...

Körülbelül itt véget is ér a Hitchcock hangulata, legalábbis ameddig eljutottam ebben a

játékban, nem volt hatásosabb jelenet, ami kár, nagy kár, de ne szaladjunk előre. A csajszit egy komor házhoz vezet minket, mi kívülről kísértetiesen hasonlít Norman Beates és mamája lakhelyéhez, éppen csak a domb aljában sorakozó motellek hiányoznak. Belépve a házba a lány (ki kissé átalakul: itt átveszi az irányítást a játék motorja, szépségének nagy hátrányára) elmutogatja, hogy pedig ő most elhúzá aludni, mert nagyon álmoskás. Ebben a másodpercben két dologra jöttem rá. Egy az, hogy a csaj szótlanságával nem a csábítót játszott, hanem a némat adta. Kettő: Joseph egészen nagy balfék, hogy nem kísértelte el az ágyig a hölgyet... mondjuk elemi udvariasságra hivatkozván. A tök — vagyis mi — ezzel szemben ott marad a hallban, tegyen kedvére. Erre a két dologra rájöttem, de más kérdések továbbra is komolyan foglalkoztattak, egészen hasonlóak, mint a Casanovánál. Vegyük például az elsőt: miről szól a játék, mert ezt még továbbra is homály fedi. Az ígéretes intró, és az



▲ Ezt kérdelem én is

annál vacakabb kezdés után a játék első néhány órájában komoly kutatásokat kell végeznünk majd, hogy erre, és az ehhez hasonlatos mélyen-szántó kérdésekre valamelyest válaszokat kapjunk.

Az imitátor

Munkám — hiszen nem szórakozásból játszogatok ezzel a programmal! Őő... vagy mégis? — gyümölcsseit megosztom veletek, íme a történet lényege. A csaj — egy egészen hangyás milliomos kereskedő, Robert Marvin-Jordan unokája — néma mióta szülei eltávoztak az élők sorából. Tehát ő is hangyásnak tekinthető. A nagybácsi pedig azért nem számít teljesen épeszűnek, mert mániákusan rajong a nagy horror és krimi rendező Hitchcockért. Pontosabban a filmművészetéért... nem mindegy. Ez az épület sem véletlen, hogy hasonlít a Psycho-film házára, sőt, a domb mögött egy egész helyes filmstúdió épült fel, ahol kész filmes csapat dolgozik a mester alkotásainak újraforgatásain. Ez idáig minden



szépen haladt, de mostanság megfogyatkozott a kiegészítő személyzet — látta valaki a „Vámpír árnyéka” című horrort? Aki igen, tudja, miért kérdezem —, csakígy a színészi gárda. Maga Robert Marvin-Jordan sem mutatkozik, de ez inkább betudható a depresszióknak, mint az elhalálozásnak, mert videófelvételeken és eszközökön keresztül néha felvilágosít teendőinkről. A teendőink pedig nagyvonalakban a következők lesznek: játszunk el első saját filmjében a férfi főszereplőt (ha nem az egyetlen szereplőt), és mellesleg derítsük ki, mi itt a pálya. Megeshet, hogy a két feladat egy és ugyanaz.

Szigorúan csak éjszaka

Ismét csak a Casanovára utalnék, a hasonlóság nem véletlen. Az sem titok, hogy a két játék ugyanarra (a nem túl jó) motorra épül. Az előre renderelt hátterek szépek, már csak azért is, mert itt nincsenek repülő hajók... A viccet félretéve ebbe a játékban kínosan ügyeltek a valóságúságra, ebből következően

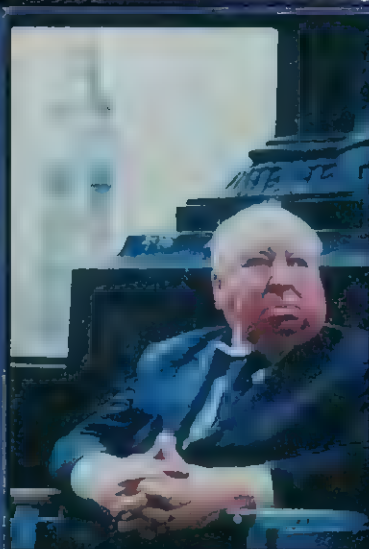
a részletességre. A tárgyak formáival, az arányokkal, a színekkel, és a fényekkel — szinte az egész történet éjszaka játszódik — nincs is semmi gond. Annál több a három dimenzióban ábrázolt emberekkel. Meg kell mondanom, éppen ez az ilyen játékokban a mérleg nyelve. Vegyük például a Resident Evil-t vagy a legutóbbi Alone in the Dark-játékot. Ott meg sem fordult az ember fejében, hogy esetleg nem illenek bele a környezetbe a figurák... itt sajnos a látvány egészen kiábrándító. Szegény Joseph úgy néz ki, mint aki most jött vissza egy dachau nyaralásból, de a többiek sem büszkélkedhetnek valós emberi vonásokkal, sem élethű mozgáskoordinációval. Pedig én ezt igénylem, 2001 végén igen is legyen jól megcsinálva egy ember, ne pedig csak „hasonlítson” rá. A járás pedig elképesztő, Michael Jackson sem járná jobban a moonwalkot.

A játék motorja igen gyengécske ahhoz képest, hogy milyen éhes, vagyis erőforrás igényes. Nálam csak akkor fagyogatott — igazából egyszerűen kilépett — le a játék, ha a filmbejátszások véget értek, de módomban állt kipróbálni egy neves gyártó kompakt (jé, ez a szó hasonlít a gyártó cég nevére) kiszerezésű gépén: 733-as Celeron, 128 mega RAM,



▲ Teszter és kocsija

A mester hagyatéka



Az '50-es, '60-as években Hitchcock néhány igen sikeres filmet forgat. Bár a főszerepeket korabeli nemzetközi sztárok alakítják, az előállítási költségek nem túl magasak: a kivitelezés és a berendezés olcsó, ha például a cselekmény egyetlen helyiségben játszódik. Így módon a filmek még nyereséget is hoznak a beruházóknak. Hitchcock minden alkalmat megragad, hogy formanyelvében érvényesítse tudása teljes skáláját. Ennek köszönhető, hogy a mester sok kiemelkedő alkotása nem merül feledésbe, és évtizedek múltán is zajos visszhangot kelt. Hitchcock úgy rendelkezik, hogy alkotásait csak halála után (1980) mutassák be újra.

A terep után filmjeiről nézők millióihoz jutnak el. Kiderült, hogy semmit nem veszítettek hatásukból, a Hátsó ablak, Az ember, aki túl sokat tudott, az Észak-északnyugat, a Psycho, a Madarak (csak hogy a leghíresebbeket említsük) — a közönségek ezeket újra nagy tetszéssel fogadta, és fogadja. Ez bizonyította arra, hogy Alfred Hitchcock életműve azon művészi teljesítmények közé tartozik, amelyeknek ha óvatossággal, de megelőlegezhető a „hallhatatlan” jelző.

alaplapra integrált videójárárt (☺), de nem volt elég jó: egy ilyen kategóriájú gépen úgy szakadtak le a textúrák a 3D-s objektumokról, mint érett narancsnak a héja.

Aludj szépen, kis Balázs

Töredelmesen bevallom, pár órányi játék után egy kicsit elszontyolodtam. Bóklásztam a házban, nézegettem a festményeket, leitattam egy beszélő madarat, összekevertem a fiókok tartalmát, de hiába, nem sokra jutottam. Magamhoz nyúlók! — kiáltottam, hogy megtörjem a csendet, de inkább letöltöttem a hivatásos honlapról a mellékelt végigjátszást. Sőt, galád módon kinyomtattam (képek nélkül), apró betűvel szedve tizennégy oldal! Oké, eláruolom: bele is néztem. Ja,

hogy minden rendben, nem akadtam el, ez a rendes játékmenet, kicsi tili-toli, matatás, cserélgetés, gombnyomogatás, cuccok zsebekbe gyömöszölése, kis ügyességi rész... Mindez tők kihalt terepen, éjszaka, ahol a nagy nehezen felfedezett halottak tényleg halottak, és még a kezdeti acid-jazz muzsikát is felváltotta valami idegesítő prünyögés.

Lehet, hogy jó játék ez a... áhhhhh... bocsánat, Hitchcock, csak ne lenne olyan istenigazából álmosítóan unalmas. Nyúlik, mint a rétes-tészta, se vége, se hossza. Komoly gondok vannak a dramaturgiával. Ja persze: nem Hitchcock ült a rendezői székben.

Balage

Wanadoo / Arxel Tribe
P11 300 (P233) 128 MB RAM (64 MB RAM)

hitchcock.arxeltribe.com

LÁTVÁNY
LÍTSZÁTHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

7
6
5
4
3
2
1

✓ film-noir környezet
✓ nyeres hátterek

X csúf emberek
X lapos hangulat
X hosszú játékmenelet miatt

70

EUROPA UNIVERSALIS II



Ön szerint ez Európai Magatartás?!

Atavaly keltezett Europa Universalis röviddel megjelenését követően első helyre küzd fel magát a történelmi ihletettségű stratégiák táborában, sőt, számos specifikusan stratégiai darabokat bemutató/tárgyaló fórum első díját is elnyeri. S noha a játék lelkét valóban páratlan fokú részletesség, összetettség jegyében fogant szisztéma alkotta, témaválasztásuk révén a készítőknél eleve szükségtelen volt a korkövetelmények határait dőngetni — már, ami az első Europa Universalis grafikáját, prezentációját illeti. Így nem túlzás állítani, hogy a történelmi vonatkozású stratégia szerelmesei minden idők egyik leg részletesebben kidolgozott darabjával gyarapíthatták gyűjteményüket, ám a mű mind alapvető jellege, mind relatív gyenge prezentációja végett rétegjátékként



▲ -Ó! Paintbrush? -...? - ITUKKI!



▲ Ugyan nem látszik, de itt Wagner szól

vonul be a köztudatba. Az Europa Universalis sikere, valamint a rajongók által tanúsított — ööö... — rajongás azonban, minden jel szerint megduplázta az alkotócsapat erejét s kedvét: rekordidő alatt készítik el a még részletesebb, még kiforrottabb folytatást, mely egyrészt prezentáció szintjén is — állítólagos — komoly fejlődést mutat, míg az általa modellezett időskála nem kevesebb, mint 400 évet ölel fel. Hogy pontosak legyünk, bekapcsolódásunk pillanatában 1419-et írunk, míg a történelem mezején folytatott kalandozásaink Napóleon Elbára történő száműzetésével érnek úgymond: véget. Nézzük, mit is érdemes elmondani az Europa Universalis 2-ről a rendelkezésre álló két oldal tükrében. Most.



▲ Francia Kereskedelmi Központ. Ha érdekel.

Felhozatal

Adottak először is a már az eredeti epizód során megismert modell jegyében fogant, monsztre méretű scenario küldetések. Bármelyiket is válasszuk közülük, több hetes, de legalábbis napos szórakozásra számíthatunk — ez sejtetően a választott scenario függvénye. Az Europa Universalis 2 által modellezett, valós történelmi periódusok: a Megvilágosodás Kora, a Felfedezések Kora, a Kereskedelem Kora, illetve a Forradalmak Kora. Adott még az Amerikai Álom névre keresztelt scenario, valamint az első epizódból is ismert Grand Campaign, s Fantasy Campaign küldetések. A kínálat ezzel nem ér véget — mint az a felinstallált mű könyvtárstruktúráit szemlélvén látható, a folytatás .txt

file-okban tárolja az országok, államok különféle perifériáit, mesterséges intelligenciáját, haderejét: így ezek hangolgtatásával kedvünk szerinti történelmi kondíciókat lőhetünk be, téve a kombinációs lehetőségek számát közel végtelenné.

Szisztéma

Tudván tudva, hogy az első epizód-ban életre hívott szisztéma eredetileg keltezett formájában is komoly sikereket ért el, annak alapkövei változatlanok. Az első rész kedvelőinek így sok gondjuk nem akadhat, míg a többieknek cél-szerű belefog-niuk az itt prezen-tált, egészen kultúrált tutorialba. S noha legyen szó alapvetően ügyes, magas újra-játszási kvócienst biztosító szisztémáról, az Europa Universalis 2 azért még-iscsak folytatás — így ezen területen is tucatan-nyl,

üdvözlendő újítást dob a közös-be. Ezek sora a darab jelle-géből adó-dóan megle-hetősen hosszas, így álljon itt pár példa. Az új „véletlen-esemény-generátor” jóval több alternatívát kínál az előállt szituációk kezelésére, döntéseink többé nem feltétlenül kell kimerüljenek abban, hogy egy bizonyos, azonnali intézkedést hozunk adott probléma kapcsán. A diplomácia, valamint a törvénykezés eszközei is rugalmasabb, következetesebb formát öltöttek. Kiemelten üdvözlendő újítás, hogy immár az adott scenario konfliktus független államai, kisebb





országai sem kényszerülnek az „én-itt-úgysem-rúgok-labdába” álláspontra helyezkedni. A fejlesztett perifériák, lehetőségek révén elvi síkon bármely birodalom képes lehet bármely éraban kellemetlen megtelepedéseket okozni. Kiegészítő infók újítások tekintetében: a boxban. A játék által képviselt AI azonban elég érdekes madárrá lett: érzésem szerint, az Europa Universalis 2 még durvább fokozatokon is hajlamos lekvár lenni — már, ha az első epizód könyörtelenségéhez, leleményességéhez hasonlítjuk azt. Szó se róla, igazán durva fokozatokon minden bizonnyal

képes meglepni minket az AI, ám teszem fel, default medium beállítások mellett a második epizód által viselt AI hatékonysága egyértelműen alulmarad az első epizóddal szemben. Nem tartom kizártnak, hogy a darab szélesebb körű elterjedését óhajtották volt szorgalmazni az alkotó urak az AI relatív gyengítésével, ám ezen húzás a stílus szerelmeseinek aligha lehet kedvére. Okuk elkeseredésre azonban ezzel



▲ Havi Nemsok: „-Húúú, mostmár aztán TÉNYLEG nagyon magasan vagyunk!”

együtt sincs: a szabadon változtatható perifériák hangolgtatásával egyrészt nincs akadálya képességeinkhez mérni a mesterséges intelligenciát, a darab tulajdonképpeni esszenciáját pedig azért megiscsak az egymás elleni játék szolgáltatja — ott pedig a gépi intelligencia nem feltétlenül kell, hogy szerephez jusson. A multiplayer alapú játékhoz egyébként külön hálózatot hívtak életre a darab készítői, Valkyrtet néven — nincs más dolgunk, mint csatlakozni. Ha a Valkyrtet szolgáltatásai nem nyernék el tetszésünket, úgy továbbra is adott a net alapú csatározás, míg helyi hálózaton is lehetőségünk van belefogni a játékba.

Prezentáció

Nézzük akkor a folytatás beigért, prezentáció tekintetében bemutatott fejlesztéseit. Nos, a játék már 1024-ben, avagy 1280-ban is futtatható — utóbbi persze csupán 19"-os monitorról projektorig felfelé javallott. A felbontás így már 2002-ben is korrektnek mondható, ám a megjelenített kép eszmeiségét továbbra is az

Ami hatalmasat dob az összképen, az a folytatásban prezentált nyugis, klasszikus kompozíciók szerepeltetése. Húzzák a hegedűs, brácsás, meg fanfáros urak nagy serényen, sőt időnként még valami roppant riadt hölgy is elemi erejű sikoltozásra ragadtatja magát — bár egy emberem szerint ezt operának hívják. Akárhogy is, az Europa Universalis 2 féle zenei aláfestés hibátlan voltához aligha férhet kétség. Maradhat maxon.

Továbbra is, továbbra sem

A most bemutatott folytatás révén az Europa Universalis továbbra is rétegjáték, ám továbbra is minőségi szórakozást ígérő rétegjáték maradt. Prezentációs szempontok szerint — leszámítva a fullextras zenei támogatottságot — a készítők ezúttal



Europa Universalis filing jellemzi. Ma sem mondható szépnek, ám így már jóval kiforrottabb képet mutat. Egyedüli, itt értendő komoly fájdalunk a világtérképen feltüntetett egységek változatlan, továbbra is borzasztó darabos animációs kultúrája, alapvető kivitelezése lehet.

ugyan nem estek könnyfakasztó túlzásokba, ám a veteránok már a magasabb felbontás, avagy a jóval elegánsabb menürendszerek láttán is örvendhetnek. Sőt, annyi fejlődés azért van itt grafika szintjén, hogy a „stílusidegenek” soraiból is kikerülhessen tucatnyi érdeklődő. Kíváncsom.

Az új epizód legüdvözleendőbb újításai között említhetjük a Legtöbb Háborús Motiváció — nevezük vallásnak — szélesebb körű ábrázolását. Hinduizmus, Buddhizmus, Konfuciózizmus — fokozott lőrcselemlőőség, fokozott kombinációs lehetőségek. Az Europa Universalis 2 üdvözleendő módon több, illetve hatékonyabb manőverezési lehetőségeket kínál béke s háború között is, miért ne süthetnánk embargóval a számunkra nem annyira szimpatikus államok országok gazdaságát? Tucatnyi, jól képzett diplomata segítségével miért ne hitethetünk el szomszédos államokkal, hogy legüdvözleendőbb húzásuk a velünk való kooperáció, avagy éppen politikai semlegesség lehet? Alapvető, ám az Europa Universalisból még kimaradt lehetőségek ezek helyeké, már a mondaközi a szavatosság szerves részét képezik.

Strategy First/Paradox Entertainment
PII300 (PII233), 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

7
10
10
10

✓ -több jobb
✗ -butított AI
-fejlesztett, ám így is meglehetősen fáradt grafika

93

Takeda

Japán. Küzdelmek. Sógun. Hogy...?

Adombtetőn felsorakozott Taro nagyúr dicsőséges serege. Nem féltek senkitől és semmitől, életüket kockáztatták minden küzdelemben — ha parancsot kaptak valamire, nem álltak meg a teljes győzelem elérése előtt. A végső kitarottak. Vesztükre. Az ellenség, a szomszédos tartomány nem kevésbé dicső és önfeláldozó serege első ránézésre nem bizonyult nagy falatnak: mint azonban később kiderült, nem is vállalkoztak erre a szerepre. A másik, a jóval erősebb, és nem utolsó sorban számbavételre érdemesebb ellenfél csak később tűnt fel, és akkor már késő volt. Kihátrálni nem engedte őket a becsület, előtűnt pedig a biztos halál várt Taro nagyúr dicsőséges, ám szorult helyzetbe keveredett alattvalóira. Később a gyűrű összezsúrolt körülöttük. Egyetlen megoldás kínálkozott csupán: a kitörés, a gyors bevonulás kisajátított várpalotája oltalmazó falai közé.

De a vár falait már megtörte az ostrom vihara, nem volt hát kivezető út, minden menekülési terv kudarcba fulladt, mind gyakorlatilag, mind pedig erkölcsileg. Taro nagyúr csak most ébredt

tudatára veszteségeinek, csak most döbbenette meg önnön viselkedése. A háttérben meghúzódó szellemi vezető, a nagyúr gésája sem menekülhetett. Saját alattvalója végzett vele, azzal, akit valaha Rókának nevezett, zsarolt urát figyelmeztetendő. Büszkén haltak enyhülést adó halált, büszkén távoztak a véres csatamezőkről.

Bőr, avagy sem?

Mindenek előtt elmondanám, hogy homályos emlékeim alapján vázoltam a fentiek, Kurosawa mester remekműve, a Ran után szabadon. Mindezt azért, mert mindenkinek nagyon ajánlanám eme briliáns alkotás megtekintését, elsősorban egy nagyszerű Shakespeare: Lear király-adaptáció mikéntje végett, melyet jelen vizsgálódásunk tárgya idejébe ültetve tárt a nagyérdemű elé. Másrészt pedig, mert igen-igen gusztusos csatákat láthatunk benne — ergo: nem érdemes előtte sok éhcsillapító terméket magunkhoz szólnunk.

A bőr pedig a Shogun: Total Warra vonatkozik, ugyanis bármennyire is kerülgeljük a dolgot, nem lehet ész-

revétlenül elhaladni a hasonlóság mellett. Azonban ne számítsunk az alpmű sokrétű szórakozást nyújtó kidolgozottságára, melyen egyaránt értem a tartalom, és a külső profizmusát. A Takeda alkotógárdája megpróbált a nagy előd



egyetlen részletéből sikert kovácsolni, és valljuk meg őszintén, nem nagyon sikerült. Ezen részlet pedig a harc, a csaták kivitelezése; a játékos feladata pedig ezen akciódús események levezénylése.

Háborúzni: a férfiak szórakozása

Nem tudom már, hol hallottam a fenti zsigeri igazságot, de igaznak bizonyulhat. Félelmetes, egyben megrendítő erejű a gondolat, amikor az ember fegyvert fog, s nekivág a bizonytalan jövőnek. A mai játékok legtöbbje erről szól: háborúról. Ahogy a való életben is: soha nincsen béke, így mindig akad lehetőség arra, hogy az evolúció folyamatát felgyorsítsuk, mindig lesznek olyanok, akik elbuknak, és olyanok is, akik győzedelmesen kerülnek ki a kavarodásból.

Japán zivataros századai közül a tizenhatodik bővelkedett a különböző hadurak rivalizáló kedvéből fakadó háborúskodásban, a szerintem értelemten, ám minden bizonnyal az egységes Japán megteremtéséhez szükséges, és azt előkészítő vérgőzös csatákban. Ezt az időszakot elevenítette fel a millennium évében a Dreamtime nagyszerű stratégiája, és most a Takeda is.

A medve

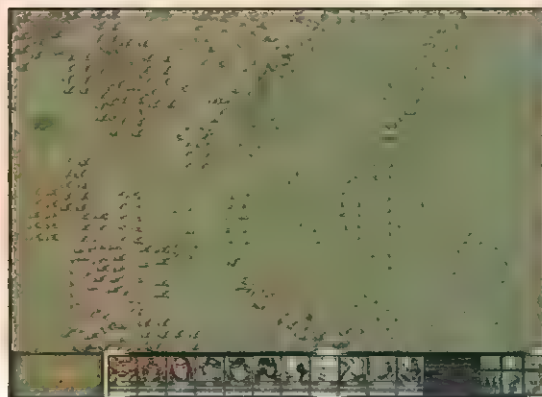
Miután neki-kezdünk a játéknak, egyből tudatosul bennünk a puritán kezdőképnyő és főmenü, valamint a videó-jelenetek alapos hiánya. Ezt én speciel nem tudtam mire vélni, manapság talán kicsit szokatlannak tűnik. Miután

előlőtti bánatom továbbt, bátorságom jeléül nekikezdtem az egyjátékos küldetésnek, szokatlan módon egy Japánt ábrázoló térkép kellős közepébe csöppentem, ahol fel is fedeztem néhány aranyos zászlócskát — ezek jelképezik a különböző



rivalis hadurak befolyásolta területeket. A jobb alsó sarokban látható ikonok segítségével érthetjük el, hogy a játék mozgásba lendüljön. A sisakra klikkelés után áttanulmányoz-

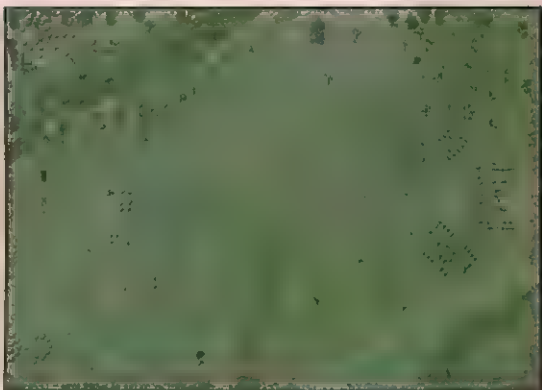
hatjuk a csatákat, azok tulajdonságait, akár rögtön belevághatunk a hirt közepébe. A legyező forma jelenti a pihenést. Meglepő módon pihenésen itt egy teljes év passzív létet értenek, mely regenerálja megfáradt katonáink fizikai és mentális jellemzőit. Mind-



eközben viszont bárki nyugodtan megímadhat, ráadásképp, ha kihúzódnak a folyamatos csaták elől, alaposan lemaradunk a fejlődésben is. Kár lenne, ugyebár. Harmadik jelentkezőnk pedig a pénzérme, amelyet én először keksznek néztem, de sebj.

Ez az ikon segít kiszabadulnunk a főmenübe, de itt állíthatjuk kedvűnkre a játék opcióit is. Megint újat tanultunk.

Nos, ha mindezeket sikeresen túljutottunk, kezdődhet a játék



különbözik az általam elvárttól. A Shogun után azt hiszem, joggal remélhettem volna egy minimum háromdimenziós megvalósítást, de ha már azt nem, a nagyobb látótérrel is kibékültem volna. Gyakorlatilag ezek közül egyik sem stimmel, nekem valahogy szűknek tűnt a játéktér. Mindezen ábrázolási hiányosságok mellett is néha bizony igen nagyon belassul a program, ami nem feltétlenül számít indokoltnak, beleértve a fejlesztésre fordított időmennyiséget. Kérem, hát mi itt egy új évszázadban vagyunk, vagy tévednék? **(meg évezredben is! — VargaB.)** Személy szerint nekem egyáltalán nem nyerte el a tetszésem a grafika, kifejezetten igénytelennek tartottam. Sebj, majd kárpótol a játékelmény — elvégre még élek, remélek. Tévedtem, újient. A csaták majd-hogynem irányíthatatlanok, egységeink áttekinthetetlenek. Nem tudjuk, mit csinálnak a képernyőn kívül, nem értjük, miért álltak meg samurájaink, amikor egy percre sincs, hogy támadási parancsot adtunk nekik. A szörnyű tény az, hogy ez egy befejezetlen játéknak tűnik, egy olyan stratégiának, amelynek lényegi részét a készítő elkapkodták. Kicsi, szűk, kezelhetetlen a képernyő, pedig mindannyian jobban jártunk volna egy nagyobb területre fókuszáló kameraállással, és apró harcosokkal, mint ezzel. Az egységeket külön ki tudjuk választani, feladatokat adhatunk nekik, utasíthatjuk őket harci falanx felvételére, vagy eszeveszett támadásra, akár megfutamodásra is. Tehetjük mindezt nagyobb csoportokat, esetlegesen az egész sereget kiválasztva. Talán még esélyünk is van nyerni.

Kicsit hiányt érzek a multiplayer opciók terén is, az egy szem head-to-head-et tekintve, ami ugye nem sok. Valamint játszhatunk továbbá történelmi csatákat is, de lehetőségünk van megtekinteni a demonstrációs célokat szolgáló —



illetőleg az előzően rögzített — csatákat. Ennyi, nincsen több.

Az ítélet jogorvoslat

Nem is lenne a Takeda rossz játék, ha nem jelent volna már másfél éve meg az a játék, amely kétségtelenül új stílust teremtett a stratégiai játékok műfajában. Így azonban túlságosan kiütököznek azok a gyermekbetegségek, amelyek jellemzik szinte a program egészét, kezdve a hivatalosan is elismert lassúságtól, egészen a hanyag grafikai megvalósításig. Az már csak hab az igénytelenség tortáján, hogy a történelmi háttér kidolgozottságán is meglátszik a kapkodás — holott semmi oka nem volt ennek —; az átvezető szövegek is meglehetősen kurtára sikeredtek. Zenei aláfestésről pedig jobb nem beszélni. A menük, a térkép sőt, a csaták során is oly mértékű monotonitást voltam kénytelen elviselni, hogy



egy percnél tovább egyik sem tudott tartós kapcsolatot létesíteni a hangfalaimat környező levegővel. Azt hiszem, felesleges tovább húzni a nyilvánvalót: aki egy jó stratégiát szeretne, ami a feudális japán anarchia korszakában játszódik, továbbra is a Shogun kell, hogy válassza. Nem véletlenül kezdem az ismertetőt azzal, amivel; ez a program maga a Káosz, így, nagy betűvel. Uninstall. Sebj, a Magitech nemrég kezdte a szakmát, lesz ez még jobb is. Idővel.

Dracoo, a véreskező

lényege: a harc. „ó szókás szerint minden harcot a felkészülés előz meg; ahol is beállíthatjuk éppen aktuális formációnkat, melyet természetesen a terep, az időjárás, és az ellenfél felállása alapján kell megválasztanunk. Baloldalt találjuk a különböző alegységek vezetőit, a tábornokokat. Őket kell most seregünk különböző pozícióira helyeznünk, így taktikázva megválasztanunk a különböző kvalitású egységek vonulási rendjét. Minden tábornokunknak eltérő képességei, tapasztalatai vannak; az irányítása alatt lévő harcosok másképpen viszonyulnak hozzájuk stb... Miután ezzel is végeztünk, kezdődhet maga a csata! És amikor ránéztem a képernyőre, egy kicsikét meglepődtem... Akárhogy is próbálok mentéseket keresni, ez a grafika egy hajszálnyit

www.ezgame.com

Xicat Interactive/Magitech

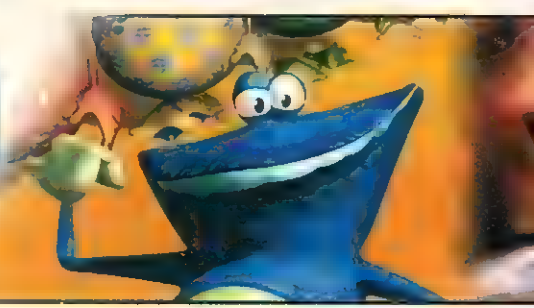
PIII 550 (PII 200) 256 MB RAM (128 MB RAM) D3D

LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSÁG ZENE-HANG

✓ -nát... izé... X -sok minden túl sok

61

Rayman



Multiplayer - kicsit másképp

Ha esetleg valakinek be kellene mutatni a Rayman nevű sorozatot, akkor egy poénos 3D-s másképző játékkal találkozhatunk, melynek főszereplője Rayman.

Ha utánaszámolunk először valamikor '97 elején látott napvilágot az első Rayman játék. Aztán '99 december elején találkozhattunk a Rayman második részével, amely „The Great Escape” néven futott. És a 2000-es Rayman Forever után most 2002-ben újra Rayman...

Hát nézzük csak, mit rejt a két cd-s Rayman Multiplayer.

Először ugorjunk neki a telepítésnek, már ha van elég szabad helyünk. Ugyanis a játék megkukantja, hogy mennyi helyed van a winyón, és aszerint ajánlja fel a minimum (532Mb), tipikus (574Mb) és a teljes (1146Mb) telepítést. Én mindenkinek a full installt ajánlom, mert nem kell cserélni a cd-ket és még a játék is gyorsabb, igaz hogy a helyet nagyon eszi és a telepítés is kétszer tovább tart, mint a tipikus, vagy a minimum.

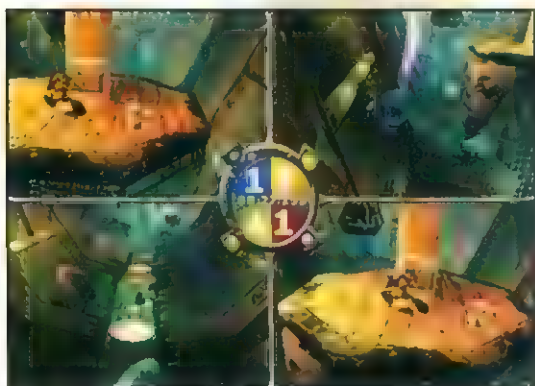
Ha feltelepítettük a játékot és

túl vagyunk a beállításokon (ami összesen a Video Kártya konfigurálásból áll), hogy milyen felbontásban és szín-mélységben szeretnénk játszani, akkor nincs más hátra, mint előre.

A Rayman játéksorozatból minden résznek külön története van. A mostani részben ezt nem lelhetjük fel mert az egész program a játékos ügyességére és idejére épül, külön történet nem társul a feladatokhoz, csupán időtöltésre alkalmas...mellettem is elfogyott pár pizza tesztelés alatt. Kicsit leloombozó látni ezt, különösen azoknak, akik megszokták, hogy a Rayman játékokban kiforrott és olykor érdekes történetek voltak. Első körben nem is feltétlenül volt



kedvem tesztelni a történetet, ám a „Multiplayer” név nagyban bírta a fantáziát, és utolsó reményszám volt a játék jószágát illetően. A többjátékos részben egyből egy kedvcsináló videóval találkozunk, melyben hangulatos zene mellett bemutatja



a karaktereket. A játékoknak nagy része előtt a videó, ami bemutatja a programot, általában sokkal jobb minőségű grafikával rendelkezik, mint maga a játék. Viszont, nagy meglepődésemre a Raymannál már a menüben fellelhető a nagyon szép kidolgozás hasonló vagy még jobb minőségben.

Na lépünk tovább a fent említett menübe.

Amiről már beszéltem az előző sorokban a nagyon szép kidolgozott feliratok és opciók között száguldunk mely kicsit megfogott az elején mind fantáziában mind grafikai kidolgozásban, bár szerintem a játék hangulatába nem illik bele ez a kis „ürutazás”, de minden esetre nem rossz.

Első neki ugrásnak a Single Player módot válasszuk. Miután túl vagyunk az első kisebb utazáson, eljutunk a karakter kiválasztásához. A menürendszerben egész végig az egérrel navigálhatunk és ez a játékban sem különbözik, hiszen az egér nélkül nehezen tudnánk pontosan célozni. Választhatunk: Rayman, Razorbeard, Globox, Henchman 800, Teensies és 3 bónusz karakter közül. Mindegyik karakternek van valami sajátos „elmebetegsége” pl. Raymantól már megszokhattuk, hogy a haját pörgetve szép lassan tud

ereszkedni lefelé. Ezt a mutatóvált példál a Teensies karakter úgy tudja eljátszani, hogy amikor fut, akkor egymás nyakába ül a két Teens, de amikor ereszkedik, mint a Rayman, akkor egyik Teens pörgeti a feje felett a másikat, mint egy propellert. Globox felfújja magát egy léggömbé és a kezeivel mint valami szárnyakkal csapkod. Razorbeard mint egy „kalóz” a kezeit pörgeti saját tengelye körül és így repül. De nézzük most a pályákat...

Még mindig Single Player módban vagyunk.



A következő lépés a ligák közti választás. Így az elején

nem sok mindent választhatunk, csak a Beginner Ligát. Aztán ha ezen a ligan átvirgöttük magunkat, ami nem is olyan egyszerű, mint azt ránézésre gondolnánk, utána

következik az Advanced Liga, az Expert Liga, az Extreme Liga és végül a Bonus Liga, ahol aztán a poénokból van elég.

Kicsit nézzünk bele a Multiplayer részébe a játéknak, mivel a játék teljes





neve ugyebár Rayman Multiplayer.

Ehhe... hát mit ne mondjak a többjátékos módtól manapság elvárna az ember, hogy ne egy gépnél kucorogjanak ketten, hanem mondjuk két számítógép valóban hálózatban legyen összekötve és hálókártyán keresztül lehessen játszani. Én is ezt vártam attól a gombtól, hogy



módtól, csak egymás ellen játszhatunk. Ha esetleg multiplayer módban kiválasztjuk a két játékos választásánál a play alone módot, akkor az egy az egyben single player üzemmód.

Ráadásul a multi részben nem lehet két embernek egy billentyűzeten játszania, mert vagy 2 joystickot lehet választani vagy egy joystickot és egy billentyűzetet. Alapbeállítása a játéknak az egy billentyűzet egy joystick. A billentyűzeten legalább praktikus a Space billentyűre van beállítva a tüzelés és az ugrást az „a” betűu képviseli, de ezek a control options menüpontban könnyen megváltoztathatók.

A nyilakkal a karakterünket előre-hátra és jobbra-balra irányítjuk, míg az egérrel meg tudunk fordulni, azon kívül föl és le is nézhetünk. Egész jól irányítható bár több plusszal szerelhetnék volna fel a lényeinket. Kicsit az emberen olyan érzése van, mintha bizonyos mozdulatokat nem tudna megcsinálni a figurákkal, csak véletlenül. Persze, azonnal vágtam, hogy ennek a játéknak leginkább a hangulat megőrzése miatt ilyen az irányítása, mégis kicsit nehézkes hiányérzete van az egyszerű játékosnak.

A textúrák és a karakterek nagyon szépen kidolgozottak, bár én sokal a 2 cd-t ehhez a játékhoz és a memóriát is lenyeli amennyi csak van. A játék hangjai összességében nem túl tetszetősek, az induló videóhoz képest a karakterek hangjai változhatnak idővel, sajnos ez határozottan a készítő figyelmeltelensége, ami nagyban befolyásolja a hangulati elemeket, idővel ugyanis egysíkúvá válik a dolog. A menü zenéje is unalmas, de legalább gyorsan át lehet ugrani a következő menüpontba.

A gépigénye legalább pozitívan befolyásolja a játék játszhatóságát,



mert a kiadó által garantált minimum gépigényhez teszt szerint tartja magát. Sajnos nekem egy délutános játék volt, mert nem találtam benne olyat, ami megfogna, bár időtöltésnek és szórakozásnak elmegy. Mondjuk ez a program talán a fiatalabb korosztály számára ajánlott és lehet a minél gyorsabb körökre hajtani. Szerintem, ha lett volna valami alaptörténete ennek a résznek, mint az elődeinek, akkor talán jobban lekötött volna és lenne miért játszani vele, nem csak a következő pályáért kellene küzdeni.

Összegzésben most nem tett ki magáért az Ubi Soft, pedig a Rayman Multiplayer a tőlük megszokott játék. Talán mondhatjuk, hogy próbálkozásról van szó, illetve inkább úgy fogalmaznék: szeretném azt inni,

hogy próbálkozásról van szó, mivel rég nem láttam ekkora multi-trükköt. Ha valaki odajön hozzám, és azt állítja, hogy tud egy játékot, ami 2002-ben jelenik meg, és ebben a játékban a „Multiplayer” szó mindössze az osztott képernyős dologt jelöl, bizony alaposan kinevetem. Háát... így jártam, ettől függetlenül egy közepes alkotásnak tartom a dologt, de csak akkor, ha a címből elfelejtjük a Multiplayer szót.

-Skiry/aDaM-



multiplayer.

Nagyot kellett csalódom. Miután a menürendszer minden pontját átkutattam, sehol nem láttam olyan opciót, hogy hálózati beállítások vagy Serial Cable Connection, Lan, vagy bármi olyan, ami a hálózati játékot támogatná. Ez a multiplayer gomb összességében annyit tesz, amit épeszű játékos nem várna el egy játéktól, hogy egy gépnél nyomoroghatunk, és osztott képernyőn versenghetünk kis ugri-bugri lényeinkkel. Ezzel nem is lenne semmi baj, ha legalább egy 41" plazma képernyőn vagy egy fali kivetítőn nézhetnénk esetleg a játék képét, mert különben eléggé élvezhetetlen egy 17" monitoron is.

A multiplayer rész valójában nem tér el semmiben a single player üzem-

UbiSoft

PII700 (PII450), 64MB RAM (64 MB RAM), D3D

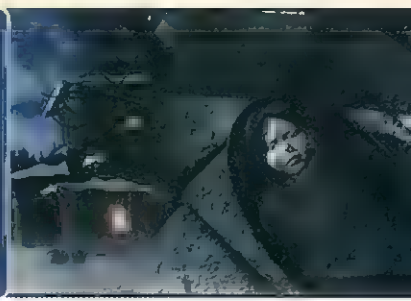
www.gvmsdata.com

LATVÁNY	8
JÁTSZATHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	6
ZENÉ-HANG	8

✓-jográfika X-nem igazi multiplayer

74

Gorasul



Sárkánypapi fogadott fia

Megvallo, először kicsikét szkeptikusan fogadtam a JoWoD legújabb játékát, mivel a mostanság oly' divatos „populáris műfajból való profitálás” szerényen megbúvó kisördögét láttam a színpad mögött. Álmomban sem hittem volna, hogy a Gorasul egy kivételes újdonság lehet az amúgy is eléggé telített piacon, megízestve jobbnál-jobb ötletekkel, egyedi történetvezetéssel, kiemelkedő látványvilággal. Mindezek ellenére még most sem vagyok teljességgel bizonyos abban, hogy helyesen döntöttem-e a játékkal kapcsolatban, elvégre nagyon is elképzelhető, hogy én vagyok túlon-túl maximalista, valamint: hozzá-szoktam már a jóhoz. A Gorasul szerintem egy sablonos, középszerű játék. Viszont megvan mindene, ami akár a nagyérdemű kedvencévé is teheti, ugyanis annyi népszerű ele-met gyúrtak bele, amennyit csak lehetett, kezdve a kissé borongós, frankensteini légkörtől, a természet-feletti — mi több, sárkányi! — erőkn

át, egészen a tömeges henteles örök szenvedélyéig. Van itt minden, mi szem s száznak ingere. Az az igazság, hogy a játék fejlesztőinek egy későbbi, érettebb munkáját igen-csak szívesen látnám viszont, ahhoz pedig ez a program megfelelő, mi több, meglehetősen jó darabnak bizonyul.

A dolog a küszöbön

Kegyetlenül tombolt a vihar, amikor a kis csecsemőt a küszöbre fektették az idegen kezek. Aztán otthagyták, egyedül, nem törődve sem vele, sem a ház tilokzatos lakójának első reak-ciójával. Az ajtó pedig hamarosan kinyílt, s a ház lakója — számomra igen meglepő módon — gondjaiba vette az újszülöttet. Ám ez a bizonyos lakó kicsit furcsa szerzet volt, mondhatnám úgy is: egy sárkány. Ez pedig az ember fiának életében bizonyos mellékhatásokkal jár együtt. Ahogy teltek a napok, a hónapok, és később az évek, a tűzokádó fajzat különle-ges hatalommal ruházta fel a fiút; a sárkányok erejével. Amaz pedig ama



már pusztító hadakkal is képes lett volna egymagában szembe-nézni. Egyszer csak azonban, egy váratlan és sötét napon, előtűnt a semmiből egy dárdahegy, s ezzel vége szakadt hősnünk evilági kaland-jainak. Az Abyss rémséges szörnye-tegei között vezetett az út, a pokol tornácának miazmás és kavargó ten-gerén keresztül. Elkövetkezett a vég, az elkerülhetetlen elmúlás, ahonnan nincsen menekvés, nincsen semmi-féle földöntúli retúrjegy. Vagy mégis? A fiú valamiképp visszatért a kárho-zat földjéről, bár önmaga sem tudta, hogyan, vagy mi okból történhetett mindez.

Roszondas aznap igen erős fej-fájással és sosemvolt amnéziával ébredt vára legmagasabb toronyszó-bájában. Illetve... Még abban sem volt biztos, hogy az ő várában tért magához, ámbar erre gyana-kodott, minden nagyon ismerősnek rémlett. De vajon mit kerestek ott a csontvázak, denevérek, miért álltak a terem közepén rettenetes kökoporsók, miért voltak oly ijesztő szobrok a fal mentén...? És miért

nem döbbsent meg őt mindezen rémséges ornamentikák?

Birth

Avagy megszületés, tudatra ébredés. Minthogy az alapfelállítás már ezt egy-fajta újjászületésként adja kezünkbe, talán kicsit morbidnak tűnhet, min-denestre igen jó koncepciónak találom — végre! — a főmenü meg-valósítását. Egész jópofa, ráadásul találó neveket alkottak a készítőik. Meg akarunk halni? Lépjünk ki az operációs rendszerbe!

Visszatérve megszületésünk időpontjára, rögtön elmélázhatunk azon, miként is definiáljuk főszereplőnket: inkább barbár har-cosként, avagy rettenthetetlen mágiahasználó gyanánt? Választhat-juk persze ezen két szélsőség közötti skálán, szinte bármely viszonylag semlegesnek mondható karakterosztályt is. Ha megengedtek egy amolyan gyorsabb magánvéle-ményt, szerintem az alkotók itt (is) ötlethiányban szenvedtek; role-playing struktúrákhoz méltat-lanul kevés egyedi karaktermintát

állítottak csa-tarendbe. Alább pillantva eldönthetjük, miképp istá-poljuk további főjellemezőinket is. Aztán pedig rátérünk a játék egyedi (?) alkalmazott harcmódorára, mely különféle sárkány-varázs-latok képében vetül az átlag-





felhasználó kialvatlan, beesett, és szürke arcára. Persze védekezni, támadni egyaránt tudunk, de — hogy természetes legyen az amnézia-séma — eleinte még nemigen találunk lehetőséget erőnket kordában tartandó, vagy kényünk-kedvünk szerint bármikor és bárhol hasznát veendő. Ezen hajdan ránk ruházott képességeink véletlenszerűen, többnyire krízishelyzetben bújnak elő elménk titkos járataiból. Minthogy a különleges képességünk is nagyban függ holmi mezei bitektől és azok gyakorlati sorrendjétől, ezeket is megrendszabályozhatjuk. Itt és most, csak önöknek, csak nálunk. És most akkor végre eljutottunk a játék utolsó konfigurációs adatlapjához, melyben meghatározhatjuk, hogy több, netán kevesebb harc érjen kalandozásaink során, valamint mily nehézségi fokon — azaz milyen számítási módszerrel — küzdjenek ellenünk a szörnyecskék és egyéb jószágok. Most pedig induljunk.

Rebirth

Egy aranyos kis asztalkán ébredünk, viharos időjárásról nem mentes kastélyunkban — ha ez a kastély valaha is a mi jogos-jogtalan tulajdonunkban volt egyáltalán. Elég egyszerű játékmenet párosul megfá-

radt szemek láttára az egyszerű sztorival. Nincsen más dolgunk, mint hagyni magunkat sodortatni az árral, a történetekkel. Tehát nézzünk körül, ismerkedjünk meg a tárgyakkal, az irányítással, mindennel, ami egy ilyen alkalomkor — kvázi, ha teljesen ismeretlen terepen ébredünk, rogyadozó lábakkal és görnyedező háttal — általánosságban ildomos lehet. A programnak van egy igen sajátos kisegítő rendszere; ugyanis minden létező, interaktív helyen cseccse ki onMouseOver effektet produkál, megmagyarázván az adott játékelem jelentőségét. Ugyanezen — néha idegesítő, néha valóban hasznos — jelenség képződik, fogalmazzunk úgy: kezelőpultunkon. Megmutatja varázslataink nevét, hatékonyságát, felhasználási módjait, tárgyaink mibenlétét. Hol is tartottam? Miatán körülnéztünk... Ténymegállapítás: sötét egy helyre keveredtünk. Valamint: ez a „sötét egy hely” telve van különféle sötét kreatúrákkal, többnyire csontvázakkal, és hasonló megfontolásból életre kelt egyéb teremtményekkel. Először is jussunk ki a szabadba, olyan dohos itt a levegő...

Itt essék szó most a kezelésről, amely a Diablo és a Baldur's Gate óta már jól megszokott point & click

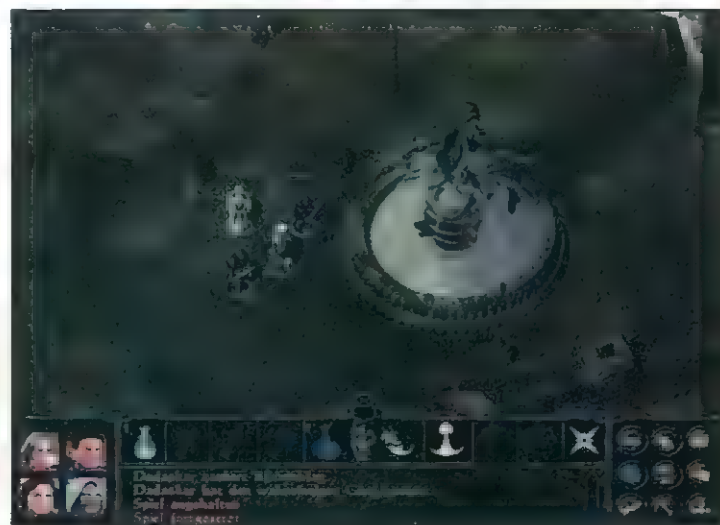
módszert favorizálja. Nem véletlenül emlitem eme két művet, a Gorasul ugyanis elég sok mindenben hajaz őseire. A jobb alsó sarokban találhatjuk az elengedhetetlen ikonokat, melyekkel olyan fontos eseményeket idézhetünk elő, mint például a mentés, a naplónk, vagy az inventorynk. De itt pakolhatjuk át közvetlenül elérhető közelségbe a különféle tárgyakat, gyógyitalokat; a változatos varázslataink közül is választanunk kell, egyszerre csak öt hozzáférhető variálva. A gyógyitalokról jut eszembe, hogy itt ezzel tudunk csak eredményt elérni, nemeg varázslatokkal, mert pihengetni a játék közben, mint olyan, lehetetlen. Alapjában véve tehát a kezelés nem egy nehéz feladat. Aki ismeri a szerepjátékok ezen válfaját, teljességgel kiigazodik eme nem túlságosan kacifántos irányítást illetően is.

A játék maga eléggé lineárisnak mondható, mindig tudjuk, milyen feladat végrehajtása következik soron, így elakadunk sem könnyű. Mindig van valami támpontunk, esetenként a kardunk is tanácsot ad nekünk. Igen, a kard. Saját állítása szerint — amit nincs okunk megkérdőjelezni —, egyfajta telepátikus úton kommunikál gazdájával. Eppen ezért a továbbjutást mindig megkönnyíti majd valamelyest. Ahogy pedig

egyre több és több harcban veszünk részt segedelmével, ő maga is fejlődik, nem kis mértékben az egoja. Az öntörvényű kardok jellegzetes vonása megkérdőjelezni forgatójuk cselekedeteit; a későbbiekben lesz gondunk a kicsikével. Az élet szép, egyre többet tudunk meg önmagunkról és a küldetésünkről, miközben kicsiny csatározásokat folytatunk, teszem azt a gaz farkasokkal. Talán túl sok farkassal is, ildomosabb lett volna, ha magam is a Toldi névhez folyamodok, talán kevesebb vérvesszetességgel megúsztam volna a falubeli 'tömegjelenségeket'...

Grafika, mint olyan

Nos, igen sokat tűnődtem, mi lehet ebben a fajta vizuális megvalósításban a jó. Megvallom őszintén, nekem személy szerint nem jött be a játék grafikája, azonban semmi különösebb kivétlnivalót nem találtam rajta. Igazándiból nem is tudom hirtelen, mi illene leginkább a Gorasul-hoz; azt hiszem, ez az, ami pontosan illik, egyszerűen nem lehetett másmilyen. Nem lehetett valóságghűbb, nem



„Hitted, hogy játék ez csupán. Embert alkotott, balga legenda. Embert alkotott, dőre játék. Ó, mily távol jársz te az igazságtól, gyermekem! Mily távol jársz te a Lényegtől. Neveltem Roszondas, s végtelen számú világ lakója vagyok én. En inlettam a játék kiagyalói, én ügyeltem szellemük kezéik minden egyes rezdülésére. Valerienek nem léteznek. En csábítalak belépésre, hogy megismerd Gorasul rettentő történetét — ez az én Próféciám. S a te Sorsod. Halló szavaim s készülő Utolsó esélyed ez. Ámen.” — kucc. A Gorasul hivatalos honlapján fellelhető, egyetlen érdemi információgóc szabadfordítását hallották. Zene



mutathatót abszolút szürreális képet, csak azt, amit. No meg, az én megfáradt retináimnak túlságosan is sötét és egyhangú volt, kicsit több életet lehetett volna belélehelni.

Előfordulhat persze az is, hogy csak a

hangulatom nem volt adott hozzá, meg lehet tekinteni, mindenki különbözik, másnak akár még tetszhet. Azonban semmi kiemelkedőt ne várjatok, ez is tipikusan német módí, valahogy nekem túlságosan egyszerű és szintelen. Most, hogy ezt is kitárgyaltuk, akár tovább is léphetünk.

Amikor az egyes városok, várak között utazgatunk, egy térképen találjuk magunkat, amely még az én szőrös szívemből is elismerést váltott ki, kifejezetten tetszetősre sikeredett. Az egészet nézve azonban nem tudok mást mondani a játék grafikájára, mint hogy eljárt felette az idő. Olyan négy évvel ezelőtt jelenhetett meg a Legacy of Kain, nos, akkor volt hasonló érzésem, a sötétecske stílus, a kissé baljóslatú területek láttán. Nem értem továbbá, miért a nagy felbontás, holott kisebb is láttam már sokkal jobb grafikát. A Gorasul tehát a kidolgozottság terén sem remekel, valahol a Baldur's környékén vert tábor, ami ugye, nem egy mai csirke.

Deutsche Sprache ist sehr...

Ez a játék, amelyet most vizslatunk, bizony először germán nyelvterüle-



ten jelent meg. Csak később fordították le valami emberi nyelvre, nevezetesen angolra. Sajnos a fordítás minőségében hagy maga után némi kívánnivalót, amely tény — ugyebár egyetértünk —, egy szerepjáték során nem feltétlenül szolgálja kellőképpen az alaphangulatot, a kellő elmélyülést. Az egyes feladványok — nevezzük őket inkább barchoba-, és kirakójátéknak — esetében sem mindig egyértelmű, mire gondoltak a talányos, csavaros észjárású készítők, melyek szövegezése a németben egyértelműnek hat, azonban 'angliuszul' már nehezebb a megoldás. Más kérdés, hogy a játék egészen is meglátszik a német gondolkodás, mert ugyan talán szépek — inkább kidolgozottak —, de túlságosan is 'kutyabőrnek' hat a grafika, a történetvezetésről említést sem téve. Ennyire sémákra épülő játékkal ritkán találkozok a tesztelő, de azért nem hagyja csak úgy ott a prédát, holmi kivesézésekre szert teendő, visszafordul, s alapos hullagyalázás kockázatát vállalva tovább vizslatja a holt dög szövet-foszványait. Belekeveredtem én is ebbe a hibába, de egyetlen olyan pillanatot sem éreztem a tényleges játék folyamán, ami-



kor ne tudtam volna könnyű szívvel odahagyni a gyülekező keselyűknek.

Végszó

Sajnálom. Igen, nem csak amolyan megszokott frázisként mondtam, hanem tényleg, őszintén. Ebben a játékban sokkal több van, mint amennyit kihoztak belőle a fejlesztők. Nem tudom, mi az oka, talán az időhiány, mely napjainkban az élet minden területén meghatározó, de ez a stuff sokkal több törődést, odafigyelést érdemelt volna, mint amennyit kapott. Tetemes mennyiségű hibával találkozom Roszondas kalandjai során, amelyet ki kellett volna még időben javítani, hiszen a német verzió lefordítása közel három hónapig tartott. Pedig a Gorasul tartozhatott volna a jó kategóriába is, de így csak a középmezőnyben foglalhat helyet. Jó úton indultak el a fejlesztők, azonban végig is kellett volna járni azt az utat, mert érdekes újdonsággal gazdagították a műfajt. Mind grafikáját, mind történetét tekintve azonban egy szó illik csak igazán rá: átlagos. Középszerűen lett megoldva minden, csak a szokásos bevett minták alapján. Zenei téren sem nyújt semmi kiemelkedőt a program, mondhatnám, csak a szokásos szörny-

effektek, meg némi fantasy-dallam, ismétlődve. Valamiért nem ezt játszatom éjt nappallá téve a sétálómagnóban... És általában az ilyen anyagok jutnak legelőbb sülyesztőbe. Sebj, a fiúk legalább kigyakorolták magukat, most már jöhet egy jobban kidolgozott, és körültekintőbben béta-tesztelt variáció a témára. Mindazonáltal csak a szerepjátékok elkötelezett híveinek tudnám ajánlani, a többiek pedig jobban teszik, ha inkább mással kezdik el a műfajjal való ismerkedést. Számmomra ugyan nem hozta azt a színvonalat, amit egy BG2, vagy egy Icewind Dale után elvártam volna, de ha nagyon pártatlan szeretnék lenni, azt kellene mondanom, hogy a Gorasul pontosan olyan lett, amilyen az egy kis fejlesztőcsapattól alapvetően elvárható. Amíg valami igazán nagy durranás meg nem jelenik, jól elszórakoztat majd a Silver Style programja, ebben biztos vagyok. Én pedig reménykedek még abban, hogy egyszer majd a karmaim közé kaparinthatom a Neverwinter Nightsot. De hogy egy kard visszafeleseljen, az azért mégiscsak sok...

legészijofdracoo



www.activision.com

Activision / Rebellion

PIII 400 (PII 333), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
7	7	7	6

✓ - megállja a helyét... X - a középmezőnyben

73

GAINWARD



NVIDIA Awarded Gainward
Best Price Performance Products 2001



Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„Golden Sample”
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok 64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatló 3 Év garancia

Cardexpert Geforce 2 Pro 450
„Golden Sample”
Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed, TV OUT,
3 Év garancia



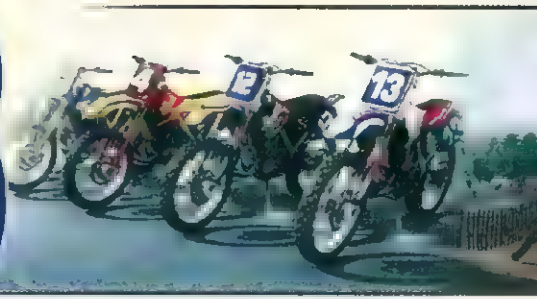
Új Geforce Titanium széria

HERTA

any ut
119-4020
Na

Szentmihályi 13. (Rózsa kert)
2-14. (Lurdy ház) Tel: 456-113
74-78. (Rózsa kert Hóvász 16 közp.)
L. u. 33. (Erzsébet Árkád) Tel: 402

Moto Racer3



Vissza az időben, de miért éppen motoron?

Talán nem mondom hülyeséget azzal, hogy a Delphine Software, újabb nevén DSI igen nagy népszerűségnek örvend. Engem még az ős-Amigás időkben kiadott kalandjátékaik, pl. Operation Stealth ragadtak magukkal. Aztán jött a nagy váltás a Motoracer sorozat első tagja, amely a Voodoo I-es kártyákon még egy kicsit szaggatott, de az akkoriban debütáló Riva 128 alapú videóvezérlőkön egyszerűen repült a program. Szinte biztosan állíthatom, hogy az MR1 egy korszakalkotó program a „motoros” játékok történetében, hiszen akkoriban mindenki csak erről az egy programról beszélt. Nem tagadom, nekem is az egyik kedvencem volt. Azóta sokak memóriájába bevésődött a DSI logo, ami nem is csoda. Aztán jött a második rész, amely szerintem nem hozta meg az elvárt sikert. Nem csoda tehát, hogy a harmadik részt mindenki lélegzet-visszafojtva várta, amely most karácsonyra el is érkezett hozzánk.

A Delphine-es fejlesztő csapatnak nehéz dolga akadt, mivel megjelentek a rivális programok, csak egyet említek meg a sokból: az Electronic Arts GP sorozatát, amely kinézetéről és a szimuláció élethűségéről remélem, hogy senkit nem kell meggyőzőm. Tovább fokozva a bajt igen sok cross-motor szimulátor is megjelent. Tehát egy igen kemény vetélytársakkal teli ringbe kellett belépnie a DSI fejlesztőnek. A biztos kitérés kedvéért a Motoracer 3-at a készítő egy kicsit univerzálisabbá varázsolták, hiszen még a rivális programfejlesztők játékaiban csak egyetlen kategóriában versenyezhetünk, pl. gyorsas-



▲ Igen ő az a pompis

sági, addig itt négy különféle versenyszám közül választhatunk, ezek: Gyorsasági, Motocross, Trial és Street. A program egy igen dinamikus introval nyit, amelyből egyedüli pozitívum a gyorsaság és a pörgős képváltások. Igen nagy sajnálatomra a környezet és maga a motor textúrái annyira gyengék, hogy egy realtime animáció sokkal szebb egy hasonló kaliberű játékban. A grafika igen gyenge minőségét az igen neves szponzorok nevei sem tudták feledtetni. A kezdő képernyő egy igen izgalmas szituációt rejt magában, hiszen a csodálatos intro után egy igazán semmire sem jó képernyő következik, amelyből ugyan kiderül, hogy az MR3-hoz kapcsolódik, mivel a logót még akaratlanul is felismerjük. Ha a teljes képernyős grafikát jobban megvizsgáljuk, akkor könnyen észrevehetünk egy GO nevezetű gombot, amelynek semmi más feladata nincs, minthogy átvezessen a következő képernyőre. Tehát ez egy fajta reklámfelület vagy valami hasonló, amelyben gyönyörködhetünk, mialatt belső vívódásaink közepette meghozzuk a döntést: igen, játszani szeretnék a prog-

rammal! Abban az esetben, ha más-képp döntenénk, akkor sem tehetünk mást, mivel Exit kapcsoló nem készült. Az dörzsöltebb versenyzők ilyenkor egyszerűen az Alt+F4 bill. kombinációval hagyják el a programot. Később azonban kiderült eme programrész hasznossága, ugyanis ha

fél percig nem klikkelünk a Go gombra, akkor a program elkezd demózni.

Menüpontok, versenyzési lehetőségek

A kezdeti Go képernyő után lehetőségünk van egy saját profil kialakítására, ahol a szokványos adatok mellett még az e-mail címünket is megadhatjuk. Én személy szerint azon csodálkoztam, hogy hajsza és anyja neve rubrika még nincs a programban. A hasznos adatok felvétele mellett az aktuális „Kiskőrösi” bukósiskunk design-ját is eldönthetjük, de jól válasszunk helme-et, mert később erre már nem lesz lehetőségünk, csak ebben az egy menüpontban. Tehát a játékot, mint Default, mint pedig nevesített versenyzőként is elkezdhetjük. A következőkben az egyjátékos és a többjátékos üzemmódok között válogathatunk, ugyanakkor már lehetőségünk van exitálni a programból. Alul egy igen érdekes Shop gombot találunk, amely az ilyen és ehhez hasonló programok körében talán újdonságnak számít. Eme menüpont alatt különféle pályák és azon belül versenyszámok találhatók, amelyeket a megszerzett credit pontokkal tudunk majd megvásárolni.

A következő képernyőn található főmenüben négy fő kategóriát találunk, ezek: Rider, Track, Bike, Race. A Rider menüpont már ismerős lehet, hiszen az indítástól kezdve, már két lehetőségünk volt beállítani a versenyző adatait, nem mintha sokkal egyszerűbb lett volna rögtön a

főmenüben megtenni azt. De a furfangos programozók bedobták az óriási trükköt, amely azt rejtje magában, hogy a főmenüben már nem tudjuk szerkeszteni az egyes versenyzők adatait, csak átnézni tudjuk azokat. A Track menüpont, ahogyan már a neve is mutatja, a kívánt versenypálya kiválasztásában van a segítségünkre, de csak másodlagosan. Mivel a fő választási szempont a versenynem kiválasztása, amely ugye előre determinálja a választható pályák körét. Sajnos kezdetben csak egyetlen pálya áll a rendelkezésünkre. A Bike menüpontban az aktuális versenyághoz tartozó motorok közül válogathatunk, természetesen alapesetben csak a kisebb köbcentiméterű gépet tudjuk kijelölni. A Race pont egy olyan univerzális menürendszer, ahol a kiválasztott versenyzőket kisebb kategóriákra oszthatjuk, ezek:

Practice (Itt a versenytársak és a kör-limit kihagyásával versenyezhetünk. A különféle nehézségi szintek eldöntik a verseny első három helyezését, a kapott credit összegeket. A lerovandó körök száma 0, és a gép nem irányít ellenfelet.)

Time Attack (Ebben a versenyszámban csakis a saját legjobb időnk árnyéka az ellenfelünk, amely ez egyre jobb körök megtételére sarkallhat minket. A beállítható körök száma 1-5-ig, vagy pedig a végtelen.)

Competition (E számban már választhatunk nehézségi fokozatot, amely az első három helyezését kapott credit összegét befolyásolja. A verseny három körös, és a számítógép által vezérelt versenyzők száma 11.)

Friendly (Itt minden szabadon változtatható, 1-11-ig állíthatjuk az AI versenyzők számát. A körök mennyisége, pedig 1-8-ig állítható be.) A grafika és hangok beállítását, de a billentyűzet konfigurációját se keressük a programban, hiszen minden beállí-



▲ Szerintetek még tovább emelkedik?





A Delphine Software kultússá vált motorosimulátora nem, szerencsére hiányt sem az eredeti alkotók, sem a rajongók támogatottságából. A darab szerelmeseinek így kiemelten célszerű lehet frekvencián alapon látogatni a Motoracer3 honlapján fellelhető, egész pontosan a <http://www.motoracer3.com/mr3online/index/index.php?pointeur=1&session=> (bocs) címen elérhető linket. Rajongók s alkotók által keltezett, valós motorokat s fantázia szülte vasdémonokat mérnek itt letöltésre, majd későbbi felhasználásra. Ezen írás pillanatában az első három modell már hozzáférhető, ám az alkotók heteken belül újabb adag dögöti gémekeket Előre, emberek!

tást automatikusan végez el (sajnos). A következőkben az egyes verseny-módok tárgyalása következik.

Speed

A gyorsasági versenyben a célunk a gép által irányított versenyzők magunk mögé utasítása. A verseny kezdeti részében 3/1 pálya áll a rendelkezésünkre, Eastern-Creek, Suzuka, Sachsenring, amely versenyekből csak az elsőn indulhatunk el. Természetesen a kreditpontok megszerzésével más, egyéb versenyeket/pályákat is megvásárolhatunk. A választható motorok között sajnos alapesetben csak 250 köbcentis prűtyógók választhatók. Sajnálatos módon az egyes motorok nem tartoznak semmilyen gyártóhoz, ezért megkülönböztetésképpen egy-egy szponzorral nevezték el őket. A versenymotorokon kétféle állítási lehetőségünk van, az egyik a gumi minőség, a másik a rugózás keménysége. Két további paraméter is létezik, amelyek a sebességváltó sebességeinek és a motor karakterisztikájának szabályozását rejtik magukban. Itt az előre preset-elte beállításokból válogathatunk. Ezekből a beállításokból összesen hetet tárolhatunk el a programban. Az összes verseny közül, ez az ami a legkevésbé nyerte el a tetszésemet, hiszen annyira árkád, hogy ehhez képest a Super-Hang On egy komoly szimulációnak tekinthető. A „komoly szimuláció” már a startnál megmutatja magát, hiszen az

automata váltós motorral szinte képtelenség elindulni, mert az szétkaparja az aszfaltot, és nemhogy megindulna, csak egyhelyben áll a motorunk, a gumi pedig szépen füstöl. Azt se felejtsük el, hogy a motor hengerűrtartalma 250 köbcentiméter! Az irányítás egyszerűen katasztrofális, a motor kiválóan halad mind a füves, mind pedig a kavicságyas talajon, ami még nem is lenne probléma, de ez előbb említett terepeken „borítva” is tudunk haladni. Tovább vizsgálva a dolgot a „borítás”-t annyira fokozhatjuk, hogy a motor benzintankja már a földet súrolja, de a rutinos motoros még ekkor sem esik el. A borulás élményét csakis a korláttal, vagy gumijarakással való frontális ütközéskor élhetjük át. A grafika szintén kritikán aluli: a textúrák láthatóan 8-bitesek (amikor mások már 32-bitnél tartanak) tehát nyugodtan kijelenthetem, hogy visszatérünk a Voodoo I-es korszakba, legalábbis a textúrák minőségét illetően. Egyetlen pozitívumot találtam, a verseny a legalább 800*600-as maximális felbontást eléri. Öröm az örömben, hogy a készítő az anti aliasing-ot nem igazán ismerték, ezért a grafika igencsak szörös. Mindent összevetve az MR2 ezen része sokkal élvezetesebb játékot nyújtott, nemcsak grafikában, hanem az irányítását illetően is.

Supercross/Motocross

Ebben a kategóriában szintén 3/1 pálya áll a rendelkezésünkre, ame-

lyek: Barcelona, Reygades, Stade de France. E háromból csak az elsőn kezdhetjük meg a csatározásainkat. Itt kezdetben 125-ös kategóriában indulhatunk, de a maximum itt a 250ccm. A motorok beállításai ugyanazok, mint a gyorsasági versenyénél. A játékelmény sokkal

jobb a fent említettéknél, valóban átélhetjük a Crossmotor dinamikáját, és az eséseket is sajátos. Az igen nagyszámú kameranézetben szerintem mindenki megtalálja a neki kedveset. Nekem a legjobb a kormány nézet tetszik, amely annyira egyedi, hogy még egyetlen programban sem láttam még hasonlót sem. Ez a nézet akkor praktikus, amikor a levegőben vagyunk, és így sokkal könnyebben láthatjuk át leérkezés helyét. A stadionban minden mozog, a levegőszűrők a pástázó fények, és persze a pompon-os lány könnyen feledteti az alacsony felbontást.



▲ Ez én vagyok középen, és valamim visziket

kápráztathatjuk el a nagyérdeműt. Itt az előadott akrobatikus figura szépsége a döntő. A motorok szintén nem tuningolhatók. A már megszokott 3/1-es leosztásban kezdhetjük meg a versenyt. A program egy kicsit becsapós, mert alaptól itt nem a választható pályára áll be, ezért ezt nekünk kell kikeresnünk.

Trial

Ez a kategória szintén egyedinek számít, hiszen még egyetlen trial-motor szimulátorral sem találkoztam. Nekem ez a kedvencem, hiszen itt nem csak a gázt kell nyomni, hanem némi fék- és egyensúlyérzék is szükségeltetik a program tökéletes játszásához. Természetesen a pályákat egy megszabott idő alatt kell teljesítenünk leesés és lábunk letétele nélkül. Ezen versenyággal való foglalatosskodás során hamar kiderül, hogy mennyire veszélyes is ez a tevékenység. A játék után szerintem sokaknak elmegy majd a kedve attól, hogy a trial motorozást kipróbálja. A választható motorok tekintetében itt is reklám motorok szerepelnek, de itt semmiféle finomhangolást nem alkalmazhatunk.

Traffic

Párizs utcáin száguldozva kell leküzdenünk ellenfeleinket. A motorok itt sem fejleszthetők.

Összességében egy kissé csalódott és egy kissé meglepett vagyok. A grafika legalább három év visszalépést jelent a mai programok kiviteléhez képest. Ugyanakkor az újítások, és a program sokszínűsége próbálja feledtetni a grafika gyengeségét. Néhány kisebb hibát azonban kihagyhattak volna a programból, pl: a levegőben repülő motort egy láthatatlan fal irányítja vissza a pályára. A stadion kivetítőjén nem az aktuális versenyt, hanem egy valamikor felvett verseny visszajátzását vetítik. Csak az a kérdés, hogy kit érdekel ez? Összefoglalva: a DSI egy könnyen felejthető programot adott ki, amely nem tett jót a hírnevének.

Freestyle

Ebben a versenyágban a magasban előadott akrobata mutatványainkkal

KeFe™



▲ Most jól jönne a lelki segély

Electronic Arts / DSI

PIII 500 (PII 300) 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D

www.motoracer3.com

LÁTVÁNY

JÁTSZHATÓSÁG

SAVATÓSSÁG

ZENÉ-HANG

4

6

6

7

✓ sok eredeti ötlet

✓ jó külső nézetek

✗ Old School grafika

✗ nyugtalanító

84

Ballistics

Csak egy gyors menet, bébi!

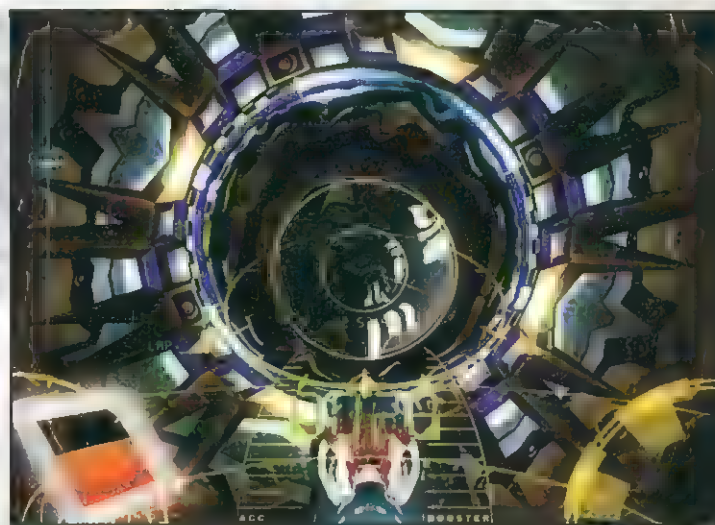
Ajövőben vagyunk, ahol a Forma-1 már csupán nevetségesen lassú történelmi csiga-verseny, és Schumacher neve is a feledésbe vész. Mi több, a gyorsaság már nem kilométerben vagy mérföldben mérhető, hanem fénysebességben, és a járgányok már nem a földön robognak, hanem mágneses csövekben dinamikus robogóként, amelyeken félig robot, félig ember versenyzők ülnek. A világot a Ballistics nevű verseny tartja izgalomban, ahol nincs felső sebességhatár, nincs zseblámpával hadonászó közúti rendőr, vagy helyszíni bírság (amit hétköznapi néven korrupciónak nevez az utca embere), csupán a gyorsaság mámorító érzése. Hát nem izgalmas? Hát nem.

Nem szeretném túlzásba vinni nemetszésem kinyilvánítását, de előre szólok, hogy nem zengek majd ódákat erről a programról, még akkor sem, ha ezzel esetleg megsértem a futurisztikus gyorsasági versenyszimulátorok megszállott rajongóit. Nemrégiben olvastam, hogy a Xicat Interactive felkötötte a gatyáját, és nagyobb piaci részese-

dést kíván betölteni a játékpiacon. Ennek eredménye lett a Ballistics, valamint a közeljövőben várható, a repülőgépszimulátorok körében igen nagy névnek számító Jane's újabb epizódja, a második világháborús környezetben játszódó Jane's Attack Squadron. Hát erről még nincs mit mondanom, ellenben a Grin keze alatt piacra dobott Xicat játékról annál is inkább, mert volt szerencsém tesztelni a Ballistics-ot, bár ezt inkább olyan szerencsének lehetne nevezni, mint amikor hétfő reggel száradt kutyamradékba lép az ember.

A Ballistics a sebesség a legtisztább formájában! Nem is lehet több ennél, bár gyanítom, hogy a pénzéhes gyártók bőven beérik ennyivel is, elvégre a Diesel alapotörőre épített versenyszimulátor simán beleillik a Wipeout és az F-Zero alkotta futurisztikus álomvilágba. Mondanom sem kell, hogy a Ballistics a sebességőrültek számára készült. A játék kihasználja a legújabb 3-D kártyák adta lehetőségeket, ezért hihetlenül gyors, és csodálatosan szép — ezt kénytelen vagyok elismerni, hiszen grafikai szinten eddig még soha nem

látott effektet és látványelemeket sorakoztatott fel a programozógarda. A Ballistics a következő szadban játszódik, ahol a technológia és az életveszélyes szórakozási formák iránti igény irigyből született ez az újfajta verseny. Ebben a rendkívül veszé-

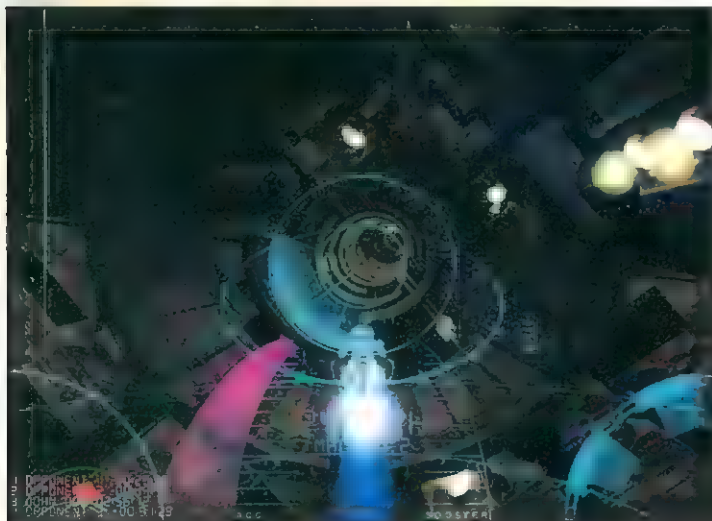
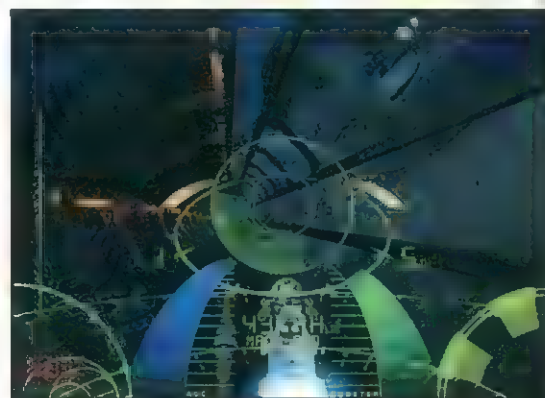


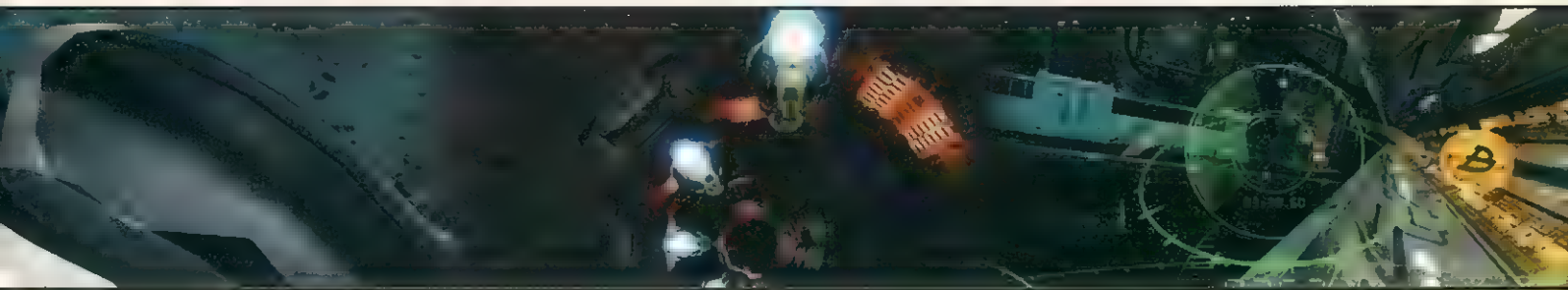
lyes vállalkozásban akkor sikert látott a világ, hogy minden kontinensen rendszeresítették az ilyen versenyeket, és minden évben bajnokságok segítségével tartották fenn ezen sport töretlen népszerűségét. Itt kapcsolódunk bele a történetbe, mint kezdő pilóták, akiknek egyetlen céljuk, hogy megnyerjék az idei kupát. Kétezer dollárral a zsebünkben indulunk el, és kis garázsunkban tetszés szerint összeállított járgány segítségével nevezhetünk be a legek versenyére. Érdemes egy picit gyakorolni előtte, amit a Single Race opció segítségével könnyen megtehetünk (itt nyomhatjuk a gázt egyedül is, vagy beállíthatjuk ellenfeleink számát, illetve a checkpoint alapú arcade versenyt is kipróbálhatjuk kedvünk szerint), majd ha úgy érezzük, hogy már tudunk királykodni a pályán, akkor irány a Championship, de multiplayerben is kipróbálhatjuk tudásunkat, akár nyolcan is (összekötve). A versenyekről annyit érdemes tudni, hogy a pilóták mágneses térben mozognak légpárnás járműveikkel, ezért képesek teljes, 360 fokok mozgásra. A rendezvények különböző helyeken zaj-

lanak (a jövőbeli Amerika, Kelet és természetesen több európai helyszínen), minden pályának saját tulajdonságai vannak, ám mindegyiknek ugyanaz a célja: a sebességerzetet a végsőkéig fokozza. Kicsit szomorú szívvel teném hozzá, hogy a játékokban mindössze hét pálya található, amelyek ugyan elég hosszúak, de egyhangúságuk hamarosan arra készítet minket, hogy inkább brazil sorozatokat bámuljunk a kereskedelmi tévékben. Maga a verseny elég látványos és tényleg bitang gyors, de az irányítást kicsit furcsának éreztem, bár a járgány terelgetése kétféleképpen is lehetséges. Az egyiknél a kis robogó egy alagút mágneses falához csatlakozik, így akár 360 fokban képes körbejárni az alagút falán, miközben tartja az eredeti irányt. Nagyobb a jármű oldaltartása a kanyarokban és egyszerűbbé válik az előzés is. A másik irányítási lehetőség a szabad haladás, amikor a pilóta leválik a mágneses mezőről. Ilyenkor lehetőség nyílik ugratásra, hurkokat lehet leírni, vagy akár meg is lehet fordulni. Ebben a módban különböző extrákat (power up) vehetünk fel, és örvendezünk

vala. Hátránya, hogy nehezebb az irányítás és nagyobb az ütközés veszélye is. Amennyiben ez bekövetkezik, a játékos automatikusan visszatér az alagút falára a mágneses mezőbe.

A játék sebessége tényleg határtalan (2 MACH-al is lehet





akár hasítani), a száguldás közben azonban ki kell kerülni az akadályokat, és össze kell gyűjteni a pályán elhelyezett üzemanyagcellákat. Ügyelni kell a hűtőzónákra is, amelyek a versenypályák részét képezik. Mindeközben az



ellenfelek sem hagyják békén az embert, folyamatosan próbálják megelőzni, illetve belegyógyítani a játékosokat az alagút falába. Az extra manővereket a számítógép pontokkal jutalmazza, bár ezt elég ritkán sikerül kicsikarni tőle. A verseny közben persze akad még bőven problémánk, hiszen gyakran jutunk X keresztetűdésbe, ahol fénysebességnél igen nehéz útirányt választani, persze térkép egy darab sem. Idegesítő tényező az is, hogy a járgányok igen hamar felmelegszenek (vajon miért?), és ha nem vigyázunk, gyönyörű tűzijáték lesz belőlünk. A legnagyobb baj — mindezek ellenére — az, hogy a Ballistics csupán ideig-óráig élvezetes, ugyanis a versenyek egyhangúak, áttekinthetetlenek, és inkább okoznak szédülést, hányingert, idegromot, semmint korlátlan élvezetet. Ez persze már izlés dolga.

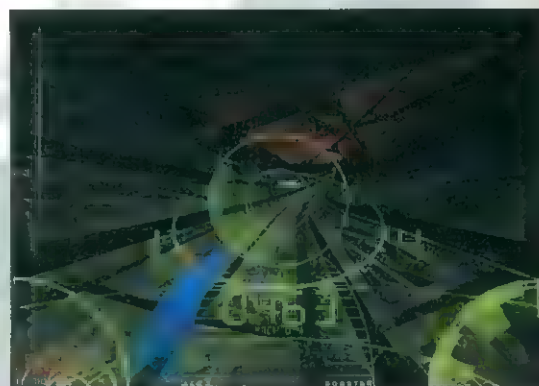
A Diesel grafikus motor segítségével a Ballistics 20 000 és 110 000 poligon renderelésére képes. Ez mind nagyon szép, de hozzá kell tenni, hogy a gazdag apuci nélküli felhasználók megint hoppon maradnak, ugyanis a Ballistics kifejezetten GeForce 3-ra

„specializálódott” játék, és csupán a bikaerős gépekkel áll szóba. A hét pályán több mint 1500 textúra alkotja a tökéletesen animált háttereket, amelyeket még megdobnak olyan mókás dolgok is, mint például a valósidejű tükröződés, valósidejű fényeffektek, hó és köd, valamint a robbanások és szikrák. Ehhez még jön a full térhatású hang, meg a szélvédőre vetített adatok, melyek könnyebbé teszik a játékot és fokozzák a high-tech hangulatot. Ilyen téren a program teljesen rendben van, és dicséretére válik az a kis extra is, hogy a statisztikai oldala is igen erős, minden nehézségi fokozaton külön méri a pálya és körrekordokat, valamint a legnagyobb sebességet. Ez utóbbi egyedülálló a játék kategóriájában, valamint kihívást is támaszt a játékosokkal szemben, hogy újra és újra megdöntsék azt az örült sebességet, amelyet túlélni is igen nehézkes. A technika azonban nem pótolhatja a kreativitást, és ez a jelenség leginkább ebben a játékban ütközik ki. A főmenü csúnya, a zene inkább hasonlít egy sátnista szekta győzelmi himnuszához, mint



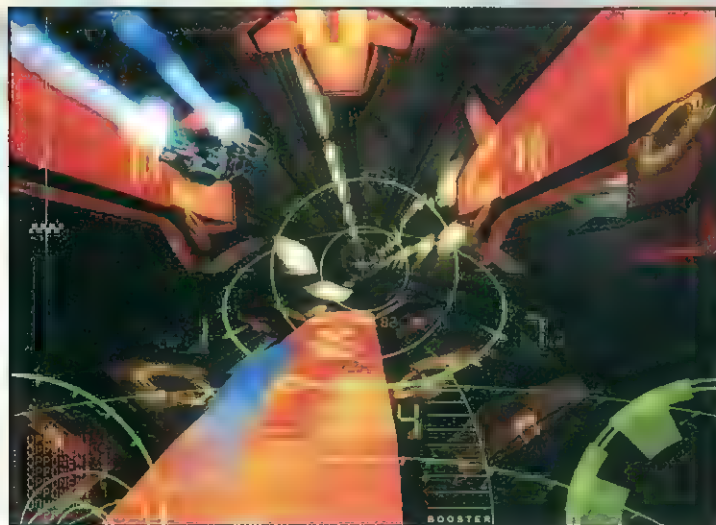
hangulatteremtő elemhez, a játék pedig hamarosan a polcra kerül a többi eszement alkotás közé, mert tény az, hogy SEMMI újat nem tud felmutatni a szépség és a precizitás mellett. Ez pedig ma már nem elég.

Gyors, mint a veszedelem, de nem annyira versenyképes, mint amennyire lehetett volna, mert a Ballistics tulajdonképpen az Old Maid technikailag feljavított verziója, és itt meg is áll a tudománya. Szórakoztató, de elég kezdetleges, összesítve a tűrhető jelzőt adnám neki (és ezt is csak a jó szívem miatt teszem). Se nem bűn rossz, se nem hihetetlenül jó. Vélhetőleg a leggyorsabb szimulátor a bolygón, érdemes rá egy pillantást vetni, azonban csak azoknak, akik megfelelő erőművel rendelkeznek, hogy el tudják indítani, továbbá



azoknak, akiket nem zavar, hogy ugyanazokon a pályákon kell körbe-körbe száguldani változtatás nélkül, csupán az emlékezetre hagyatkozva. Mondhatnám persze azt is, hogy dicséretes próbálkozás a korlátlan sebesség megvalósítása a virtuális világban, mert ez kétségtelenül sikerült a Xicat programozóinak, de ez még nem elég ahhoz, hogy a játék történelmet írjon. Talán a következő próbálkozás már sokkal jobb lesz, fiúk!

HP



Xicat / Grin

www.grin.se/ballistics

PIII800 (PII400), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

ERŐTÉR	ERŐTÉR	ERŐTÉR	ERŐTÉR
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

✓ - korlátlan sebesség

✓ - pazar látvány

✓ - nincs benne közuti rendőr

X - nincs elég jó gép hozzá

X - iantáziálalt lett a kivitelezés

60



MASTER RALLYE



Négy keréken jön a mámor

Mostan-
ság,
amikor

mindenki a Párizs-Dakar versenyt figyeli a tévében (és persze vesztül drukkol Palikéknak), időszerű beszélni olyan játékról, ahol böhöm terepjárók motorja zúg, miközben vesztül pörög a kilométeróra és a verseny élvezete kézzel-lábbal tologatja felfelé a városi életben megfáradt adrenalin szintünket. Talán nem is véletlen, hogy a Master Rallye (kissé közhelyes) címet viselő terepjáró-verseny-szimulátor éppen most látta meg a napvilágot. Az biztos, hogy nehéz dolga lesz, ha versenyezni akar a már amúgy is telített piacon, ahol jelenleg a Colin McRae és a V-Rally név már gyökeret vert, de azért nem mondanánk biztosra, hogy esélytelen a próbálkozás, már csak azért sem, mert a játékot egy bizonyos Microids nevű cégnek köszönhetjük — a Steel Monkeys kiadásában. Az új név pedig várhatóan friss és életerős próbálkozást takar — legalábbis reményeink szerint.

A Microids eddig nemigen villantott maradandót ebben a kategóriában, de a 15 éves múltta visszatekintő vállalat már azért bizonyított nem egyszer (főleg amióta Franciaországban is aktív irodájuk van, ahol csak úgy hemzsegek a munka-



imádó programozófiúcskák). Gondoljunk csak az Amerzone című kalandjátékra, a Corsairs Gold nevet viselő kellemes stratégiai programra, vagy a Druuna elnevezésű horrorjátékra, amik már nem egyszer támasztották alá a régi mondást, miszerint van még új a nap alatt, de legalábbis a játékboltok polcain. Nem azt mondom, hogy egy autóversenyben még a XXI. században is lehet újat mutatni, de vannak még kiaknázatlan területek, ezt jól bizonyítja a Master Rallye várható sikere is. Már hónapok óta olvashatók az Interneten a játékkal foglalkozó cikkek, bemutatók, fórumok és mindent egybevetve azt kell mondanom, hogy a csekély hírverés ellenére izgatott várakozás előzte meg a játék piacradobását, ami biztos stimulálta a cég kreatív szakembereinek virtuális G-pontját, már ha szabad ilyet mondanom. Az viszont tény, hogy a nagyrabecsült közönség elismerően beszélt a néhány hónapja kiadott demóverzióról, a szakma is kezét tördelve készült a Master Rallye tesztelésére, és amikor végre elérkezett



szekesztőse-
günkbe a min-
tapéldány,
jőmagam is
verdeső szív-
vel ültem le
a gép elé,
hogy végre
szemügyre
vehessem a
Microids leg-
újabb alkotá-
sát. Csupán
annyit tudtam,
hogy a játék
a hagyomá-
nyos arcade és szimulátor
rallyjátékok keveréke lesz, kicsit a
4x4 Evolution legendájára alapozva,
finoman érintve a Colin McRae dina-
mizmusát, és a Toca sorozat máni-
ákus realizmusát. Ennyi elég volt
ahhoz, hogy eufórikus állapotban
kuporodjak le a gép elé, hiszen a
fent említett játékok közel állnak a
szívemhez, bár azt hiszem, hogy
ez a Kedves Olvasót egyáltalán
nem érdekli, ezért inkább beszéljek
a játékról, szépen tárgyilagosan,
ahogy az a nagykönyvben meg
vagyon írva.

Elsősorban annyit kell mondanom,
hogy a Microids ismét kitett magáért,
mert a Master Rallye rendkívül jól
sikerült játék lett, még az apró hibák-
kal együtt is. Nagyozolás nélkül állít-
hatom, hogy sikerült maradandót
alkotni, talán pontosan azért, mert a
cég nem rugaszkodott el a divatos
és közkedvelt trendektől (már ami a
műfaj tartalmi és formai követelmé-
nyeit illeti), de igyekezett egyedivé
tenni alkotását kisebb-nagyobb ötle-
tekkel. A végeredmény: pofás. Na de



mindent szépen, sorjában. A Master Rallye tehát egy igazi autóverseny-szimulátor, de nem úszott el az ultrarealistikus és egyben kezelhe-
tetlen programok szeméttárolója felé,
hanem az arany középutat választva
az arcade játékok elemeit is felhasznál-
ta, roppant egészséges módon. A
verseny amúgy nem egészen fikció,
hiszen (az ismertető szerint) a FIA
Country-Cross kupa alapjain nyug-
szik, ugyanazokkal a szabályokkal és
körülményekkel, mint a WRC verse-
nyek. Ennél többet a terepjáróverse-
nyek beható tanulmányozása híján
nem mondhatok, a hozzáértőktől
pedig bocs, remélem nem sért sen-
kit tudatlanságom. Ennyi azonban
bőven elég ahhoz, hogy a játék azon-
nal elsajátítható legyen, és ne kelljen
szabálykönyveket bújni ahhoz, hogy
versenyezzünk egy jót. És ez így van
rendjén! A cég beváltotta ígéreteit,
mert a program már a főmenüben
is gyönyörű, áttekinthető és máris
szembetűnik sokszínűsége. Mit is
ígérték? Kőkemény terepverseny hét
országban át, Franciaország, Olaszor-
szág, Németország/Ausztria, Orosz-





ország, Törökország, Spanyolország és persze Portugália. Ez így is van. Rengeteg verda, tökéletes 3D-ben, olyan liszenszekkel, mint például Mitsubishi, Renault, Toyota, Nissan, Citroen és and Rover. Ez is kipi-pálva, persze keményen meg kell küzdeni, hogy az összes modell a garázsunkban álljon, de hát tél van, meg vizsgaidőszak, úgysincs más dolgunk. Arról is volt szó a beharangozóban, hogy igazi off-road versenyben lesz részünk, teljes szabadsággal kikázhatunk a pályákon, lezúghatunk a szikláról, belemehtünk a folyóba, levághatjuk a kanyart az erdőn át, mindezt 42 helyszínen és több mint 400 négyzetkilométer területen tehetjük. Persze nem álltam le kiszámolni a szabad terület nagyságát, de a cég ezt az ígéretét is betartotta, és emiatt lett igazán kiváló darab a Master Rallye. A szabadság felemelő érzése töltötte el kis lelkem, ahogy próbálgattam a gyönyörű kocsikat és a versenyeket, azt kell mondanom, hogy valóban kitelt magáért a francia programozógárda. Persze a játéknak

megvan a maga rendje, amit be is kell tartani, különben nem érünk el semmit, csak egy szakadt négykerekűvel csúszkálhatunk a homokban, azt viszont eldönthetjük, hogy milyen sorrendben játsszuk végig a programot. Kezdetben vala három autónk, kezdő versenyzők, és korlátozott lehetőségeink. A főmenüben választ-hatunk az egyjátékos és a multiplayer mód között (a multiplayererről csak annyit, hogy nagyon élvezetes mind az on-line, mind a LAN változat, hiszen a head-to-head versenyeken kívül lehetőség van egy akár 32 szereplős bajnokság rendezésére is), vagy fontos beállításokat eszközölhetünk (ez a szokásos grafika, hang, játékokciók). Egyjátékos mód esetén célunk az, hogy minden versenyt, pályát és autót elérhetővé tegyünk, majd megnyerjük őket. Ez azonban nem olyan egyszerű, ezáltal nő a játék élettartama is. Lehetőségünk van Quick Race üzemmódban játszani, ahol gyakorolhatunk, versenyezhetünk három másik bitang nagy terepjáróval, vagy a jól bevált checkpointos arcade

versenyben tehetjük próbára képességeinket. Ezek után a Rallye Cup módban már rendes nagyversenyeken vehetünk részt a hét országot felölelő hat kupán: Bagoo, ELF, BF Goodrich,



Fujitsu/Siemens kupa, GO!!!!!! és a jól szponzorált Burago Challenge. Mindegyik kupa három kategóriás: T1, T2, és T3, ha az összeset megnyerjük, akkor miénk a felsorolt kategóriák összes neves autója. Ezek után nyitva áll a Master Rallye mód, amely az összes eddigi játékmódot felöleli és ember legyen a talpán, aki végig tudja vinni, de még itt is lehetőségünk van bónusz kocsikra szert tenni, hogy növeljük esélyeinket a mindig gyors és tökéletesen manőverező versenytársainkkal szemben. Ezen kívül még adott az Invitation és a Challenge mód, ahol haverunkkal versenyezhetünk akár osztott képernyőn is, ha még rávisz a lélek a fent említett mókás dolgok után.

Bár a játék kifejezetten nehéz, az élmény mindenért kárpótol. A grafika csodálatos, de azért kell hozzá egy megtermett gép is, ami mozgatja, mert bizony az alapkövetelményként emlegetett 450 Mhz-s procit és a 64 Mb Ram még arra sem elég, hogy a háttérképeket nézegessük. Ha viszont van elég kraft a gépünk-

ben, akkor gyors, jól irányítható és veszettül király versenyeket élhetünk át, szabadon lavírozhatunk a pályán, bemehtünk az erdőbe, vagy a sivatagba, de elég egy „R” betűt nyomni, és máris a helyes úton találjuk magunkat. Ellenfeleink nagyon ügyesek és aljasak (folyamatosan kötekednek, élénk váganak, anyáznak és adót csálnak), de ez is csak azt bizonyítja, hogy a gép MI-je korrekt módon sikeredett. A hangok elfogadhatóak, bár igazán csak a zene fogott meg, mert a játékot jó hangulatos kis drumandbass kíséri végig, remek hangulatot kölcsönözve a száguldás gyönyörének. A pályák szépek és nagyok, a terep változatos, a kocsik megjelenítése lélegzetelállító, egyszerűen nem érheti szó a ház elejét. A Master Rallye remek darab lett, érdemes beruházni rá, mert nem okoz csalódást azoknak, akik szeretik az ilyen játékokat és képesek órákon át egy poros és sáros autót bámulni, ahogy nyakig gázol a dudvában. Mert a Microids legújabb produkciója nem több ennél. De ebben verhetetlen!

HP

Microids/Steel Monkeys

PII 350 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ - tökéletesen megfelel a műfaj követelményeinek
- jó hosszú és jó nehéz - korrekt zene

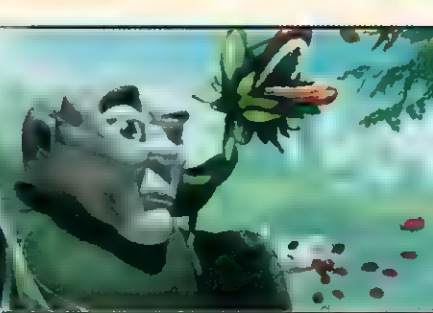
X - jó gép kell hozzá - túl tökéletesek az ellenfelek
- multiplayerben kicsit akadozik

89

www.master-rallye-game.com



Settlers 4 Mission Disk



Országomat az editorért!

Szinkronban az üzleti szempontok szerint is sikeres projecteket jellemző ügymenettel, a tavalyi szezon derekán bemutatkozó Settlers IV sem kerülheti el többé a Kötelező Kiegészítő Korong névre hallgató kört. Mint rendesen, a Settlers IV — Mission Disk névre keresztelt hordozó is állítja, hogy ő: több, jobb, fantáziadúsabb! Tekintettel a sorozat által képviselt nivó magas színvonalára s tekintélyére, a kiegészítő címét illető hosszabb fikázástól hajlandók vagyunk eltekinteni. Így ezt illetően csak: háááá há hááááá!

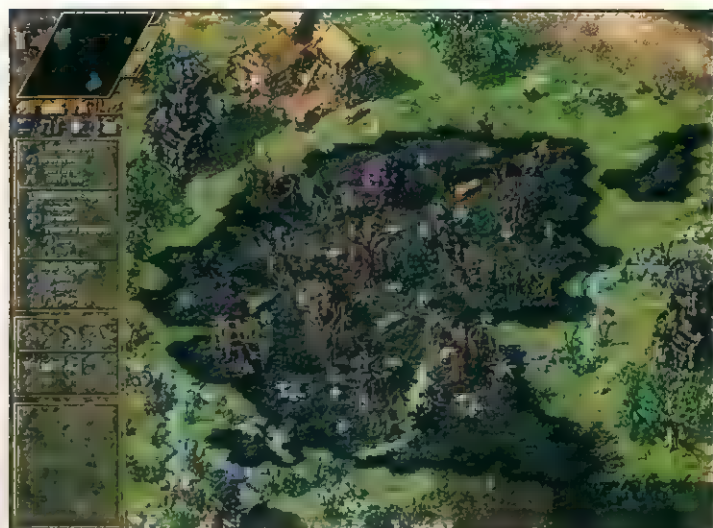
Kínálat

A Settlers IV Mission Disk futtatásához természetesen rendelkezünk kell/illik az eredeti játékkal is. A felpitelt alpmű mellé már installálható a kiegészítő, mely a procedura után önréből indítható jelleggel fog bírni, úgymond. Rugalmas telepítés után intenzív lohadószele: első ránézésre szembeütő újítások tekintetében a repertoárra mutogató római kolonistákkal, s szinte már szemtelenül ismerős kampányokkal számolhatunk. Emberek, már lááátok! Római kampány, Maya kampány, Viking kampány. Ezen felhőzatal látán éppen az alpmű elkötelezett hívei produkálhatják a legveszedelmesebb tüneteket — elvégre említett játékmódok szolgáltatják az eredeti Settlers IV gerincét is. Így továbbra is kérdés mitől, s miért újabb, több a kiegészítővel spékelt verzió. Már előjáróban érdemes lehet tisztázni, hogy a Settlers IV Mission Disk sajnos nemhogy újítható fájjal, esetleges új épületekkel, de még csak a szisztémát illető komolyabb újdonságokkal

sem szolgál. Sokkal inkább nevezhetnének küldetéssorozatokkal megtárogatott, monstre javító csomagnak. Kvázi: peccsnek. Nézzük sorban: a rendelkezésre álló öt kampány — mert vannak meglepetések, engem mind utolérnek — darabonként szintén öt, folyamatos jelleggel nehezede missziót számlál, mely kínálat a nehezede jelleg ellenére sem mondható túlzottan bőségesnek. Öröm az örömben: léteznek gazdasági alapú kampányok is, melyek során nem a konkurens népcsoportokkal való csatározás, hanem ezzel szemben, mindazonáltal, de nem elfelejtve az önnön leleményességünk képletes (?) határvonalainak ellenében folytatott játék kerül előtérbe. A küldetések teljesítése így már hosszabb szavatosságot ígér. Most áttekintjük a szisztémában eszközölt változtatásokat.

A szisztémában eszközölt változtatások áttekintése

Az eredeti darabból ismert, egy perces időgyorsító áldásos módon két magasabb fokozattal bővült, melyek a 2, illetve 3-as billentyűk nyomogatásával hívhatóak meg. Hatékony, bár-mely kolonista tetszését megnyerni képes funkció. (Melynek, a Settlers IV alapvető tempóját ismervén, már az eredeti játékban is illett volna szerepelnie.) Doktoraink gyógyítás képessége a Szerzők sze-



rint túlonról is hatékonyra sikeredett, így a Mission Diskkel spékelt verzióban 15%-os visszaeséssel számolhatnak. Mármint a doktorok, s az általuk gyógyított egységek HP érté-

— immár mindkét nyersanyagból hét egységnyi szükséglettelik ugyanezen létesítmény felhúzásához. A sor nem teljes, ám a példákra jellemző jelleg a többi újítás szempontjából is hasonló. +10% ez annak, -5% emez ennek, +5% hatótávolság amannak. A szisztémát illető újítások így sokkal inkább nevezhetőek kisebb, avagy még annál is kisebb hangolgtatásoknak, melyek révén az alkotók valószínűleg a játék-egyensúly stabilitásának fokozását óhajtották volt eszközölni. Ám hozzá kell tennem: érzésem szerint a világon semmi baj nem volt az eredeti értékekkel. S most, egy őrtorony felhúása előtt bevárhat sz még két kolonistát, míg szíveskednek letenni azt az nyamvadt +2 egység követ s fát az építőhelyre.

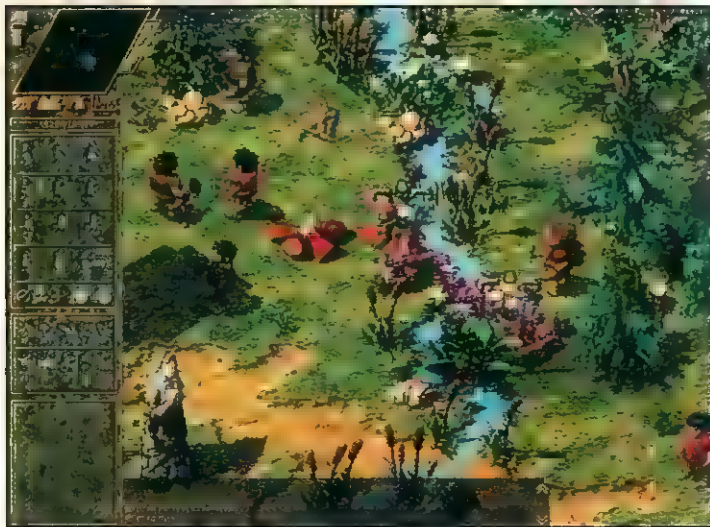


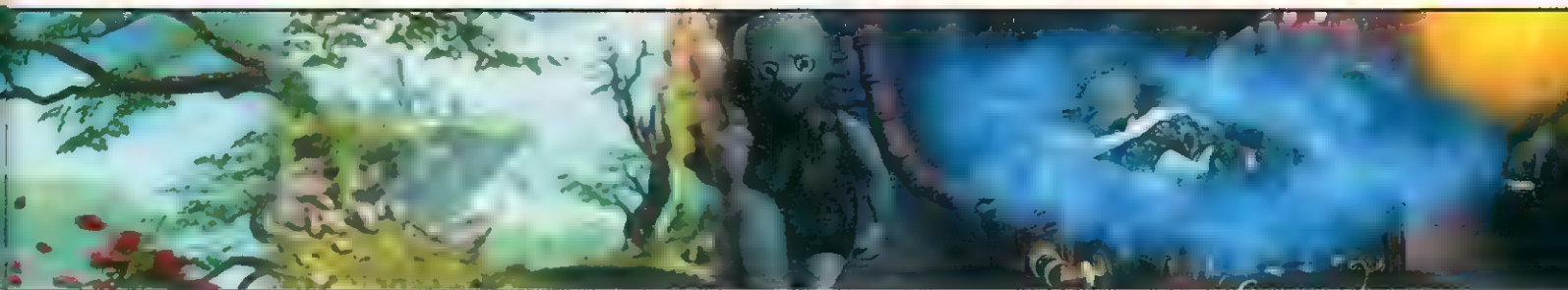
kei. Hasonló a helyzet a Viking baltalóbálókkal, csak éppen amortizálási készségük csappant meg, szintén 15%-os arányban — a küldetéslemez roppant harcossal ennyivel sebeznek kevesebbet. Tucatnyi létesítmény előállítási költségei is változtatás tárgyává váltak, így például: a rómaiak Nagy Őrtornyai öt egység kőből s öt egység fából épültek fel

„Százásir' a térkép-editor!"

Ami miatt az igazi Settlers IV rajongóknak egyenesen kötelező, míg a darab kedvelőinek erősen javallott lehet megvásárolniuk a kiegészítőt, az aaaaa: térkép-szerkesztő. Ezen kis segédprogram hiánya már a Settlers IV keltezésekor is csípte a rajongók szemét — bizonyosság gyanánt tessék csak bekukkantani egy-egy Settlers IV

Ha úgy érzed, az általad készített térkép, avagy screenshot egyértelműen képes a Settlers IV életérzés esszenciájának tolmácsolására, úgy célszerű lehet a műhivataltos honlapján keresztül megküldened azokat az alkotók felé. A site üzemeltetői fejükbe vették, hogy nem létezik jobb nyitás egy, a játékból kiragadt screenshot bemutatásánál — így minden játékost mielőbbi screenshot beküldésre biztatóznak, hogy aztán egy teljes napon át mutogathassák a Honap Screenshotjait. S persze tennék ezt a beküldő nevének, nemzetiségének feltüntetésével. Ötletzenet elgondolás: Ha lehet egy javaslatom: rengeteg, tömeges összecsapásokat ábrázoló screenshotot találni úton-útfélen, így az üzemeltetők tetszését ez valószínűleg nem nyeri majd el. Hiába is tűnik ez kézenfekvő megoldásnak.





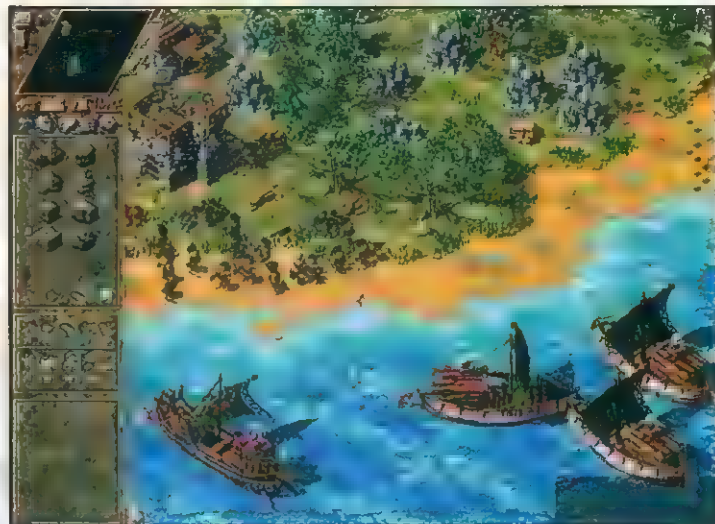
A Settlers IV hivatalos oldalán egyenesen nélkülözhetetlen kis táblázatot lehetünk, mely a játék által kínált létesítmények előállítási költségeit közli természetesen népcsoportokra bontva. A táblázat kiagyalója valószínűleg régóta tudja, amit a művel ismerkedő játékos is rövid időn belül megtapasztalhat: természetünk jóval hatékonyabb s gördülékényebb lehet, ha tudjuk, miből-mennyi-hová kell. Ennek folyamatos szemlélgetését a táblázat révén nem lehet gond többé — printereket izzítani, cuccot kinyomtatni! Ja, most látom csak — adós vagyok a linkkel: <http://www.bluebyte.net/settlers4/support/buildingcosts.asp>

fórumra, volt, aki önönn erejéből vállalkozott térképeditor készítésére. Aligha egy emberre való feladat, bele is tört szegény legény becskája — mondom, becskája, Varga! Az alkotócsapat által készített, hivatalos térképszerkesztő azonban adott immár. Egyébiránt meglehetősen hatékony, intelligens eszközzel van szó — térképünk létező összes perifériája belőhető, szükség szerint változtatható: lelőhelyek száma, levadászásra váró sekélyes flóra és fauna gazdagsága, stb. Külön öröm, hogy az általunk készített térképeket többjátékos alapon is hasznosíthatjuk. Érdekes még szót ejteni a kiegészítővel érkező véletlentérkép-generátorról is, mely szintén a csomag karakteresebb újításai közé tartozik: csak megadjuk az általunk óhajtott hadszíntér méreteit, perifériáit, a processzor matekkozik egy keveset, s voila: — asszem így írják — már játszhatod is az álmaid jegyében fogant pályát. Így összeségében elmondható, hogy a Settlers IV immár végtelenített szavatossággal rendelkezik — már ami a mítosz játéktérei illeti. Kedvcsináló, valamint áttételes tananyag gyanánt egyébként 18, valóban mesteri térképpel szolgálunk nekünk az alkotók, melyek azonmód felhasználhatóak multiplayer alapú csatározásainkhoz, sőt a

térképszerkesztőből mind meg is nyitható. Áttanulmányozáshoz, teszem fel.

Grafika, zene

Nem mernék rá megesküdni, ám ha emlékeim nem csalnak, az eredeti Settlers IV által támogatott legmagasabb felbontás 1024*768 volt. Annyi azonban bizonyos, hogy a kiegészítővel is felszerelt verzió már 1280*1024-ben is futtatható, mely felbontás tükrében már pazar/giccscorgia (mindenki álmodja meg magának) a játékvilág megjelenítése. Az alattam szolgáló GeForce2-es ugyan ezen maximális felbontás tükrében nem volt hajlandó bekapcsolni a szűrőket, ám elégedetten konstataáltam, hogy 800*600-ban SEM tette ezt. Pedig a negyedik részben működött. Két eset van: 1. vagy bugos a Mission Disk. 2. vagy nem szereti annyira a GeForce2-t, mint az eredeti Settlers IV. Továbbra sem



teltett a menük nagyfelbontású kivitelezésére, így a játékot követő navigáció itt is felér egy esztétikai szabadeséssel — 1280-as felbontás után bambulni a 640*480-as, 16 bites pixelpingálmányt, tessék elhinni: kiíiiiiinos. Zene tekintetében minden a régi, ugyan-

szerecsésebb megoldás. Ha valahol, hát ezen területen igazán lett volna mit finomítani a negyedik epizód sajátosságain.

MIKÉNT

A Settlers IV Mission Disket csak s kizárólag a térképszerkesztő, valamint a térképgenerátor léte különbözteti meg az osztályon aluli kiegészítőktől — új faj nix, új épület nix, új egység nix. Mint ahogy érdemi fejlesztések sincsenek sem prezentáció, sem szisztéma szintjén. Hosszú távon így csupán a tárgyalt segédprogramok használhatósága nevezhető a csomag érdemi tartalmának, mely a Settlers mítosz alapvető volumenéhez képest ijesztően karcsú produkció. Erős a gyanúm, hogy előbb-utóbb beérk egy „settlers4mapeditor.exe” nevezetű, jóképű kis self-extracting állomány, mely minden szembejövő warez siteről letölthető lesz. S hogy érdemesebb-e bevárni mindezt, avagy célszerűbb beinvisztálni Minden Idők Legfantázidúsabb Című Kiegészítőjébe — mindenki dönts el maga.

by GyZ



azon, Grinch szerű „mesekompozísió” szól, mely továbbra is igen kellemes. Egységeink, s úgy általában a játékvilág azonban, továbbra is hajlamos a lehető legmélyebb hallgatásba burokolózni, mely továbbra sem a leg-

Ubi Soft/Blue Byte
PII 450 (PII 350), 128 MB RAM (64 MB RAM), DSD

LÁTVÁNY
JÁTSZMÁS
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG.

-térképeditor X -komoly újítások teljes hiánya

81

www.settlers4.com



Kult Játékok

A sarki zöldséges is ezt nyomja

KLAX

A végtelen űr van előttem, nemeget valami masina, amivel gyűjtögetem a köveimet. Szép, színes kövek ezek, igen. Összegyűjtök néhányat, majd összerakom őket, hogy eltűnjenek. Gondtalanul telnek napjaim. Néha, amikor nem tudom őket hova tenni, kidobom néhányukat a saját szemetes ládámba. De vigyázva, mert ha hármat dobok ki egy ültő helyemben, vége a játéknak. Seba, újra nekikezdek, engem nem érdekelnek a pontok.

Történt pedig, hogy előkotortam néhány rég elfeledett korongomat, melyek régészeti leletnek éppoly megfelelőek lehetnének, mint amilyenek adattároló eszközöknek. A rengeteg egyéb, szinte haszontalan driver mellett fedeztem fel a kicsikét. Nem tehetek róla, elkapott a nosztalgia gépszíja, eszembe lótlak azok az emlékek, melyeket most mindenkivel meg szeretnék osztani. Benne voltam már a korban, lelkes tizenévesként, mikor első számítógépemet — mily' meglepetés, egy

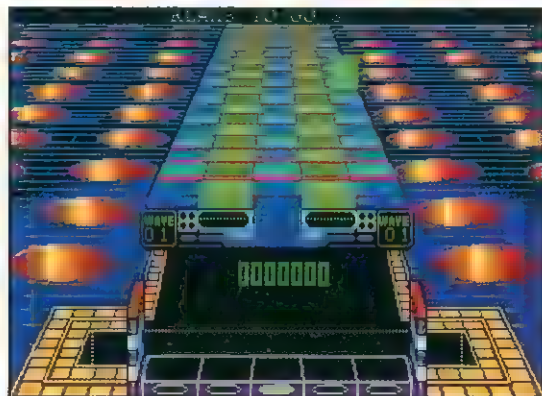
C64-et — megkaptam, a vele járó lemez-kollekcióval együtt. Utóbbiak fele, talán mondanom sem kell, működésképtelennek és/vagy részemről teljesen érdektelennek bizonyult, másik fele viszont örök klasszikusokkal tele. Mivel alapgép gyanánt egy 'preparált' készülékhez volt szerencsém, és nagy felelőtlenségemben meggondolatlanul nyomkodtam az extra reset-gombot. Kitalálható, hogy meglett az eredménye. Mindezen zördülések nem tántoríthattak el a Commodore cég üdvöskéjétől, utóbb gyári verzióval próbálhattam szerencsét. A próba sikeres volt, a hatvanégyes masina máig üzemképes állapotban várja azon pillanataimat, mikor is őrvongó retro-lázam enyhítendő előkaparom a centis porréteg alól. Nos, a dobozban volt egy 'cartridge' nevezetű valami, amit jobb helyeken kazettának titulálnak. A kártrids' előnye nyilvánvalóan a gyorsaság és a kvázi nagy tárkapacitás. Három nagyszerű programot - célközönség miatt ugyebár játékokat - zsúfoltak

bele, melyek közül a legérdekesebb holmi klax névre hallgató kockarakosgató stuff. Néha bizony ottfelejtődött a figyelmem rajta, oda ragadt a tekintetem televíziónk képernyőjén. Igazából azonban

csak most élem át az élményt, amit akkor még nem csak nem is sejtettem. Hiába, az idő dönti el, milyen szenti-mentalitás kap el éppen hosszú évek múltán. A feltárt korongok egyikén ugyanis rátaláltam a régi nagy kedvencre. Még mindig

klax-nak hívják. Még mindig űt, még mindig, pedig már régóta meghátréztékben számoljuk az idő múlását. Ugyanazzal a grafikával, ugyanazzal a feladattal, ugyanazzal a hangulattal, amivel anno tíz éve is megfogott.

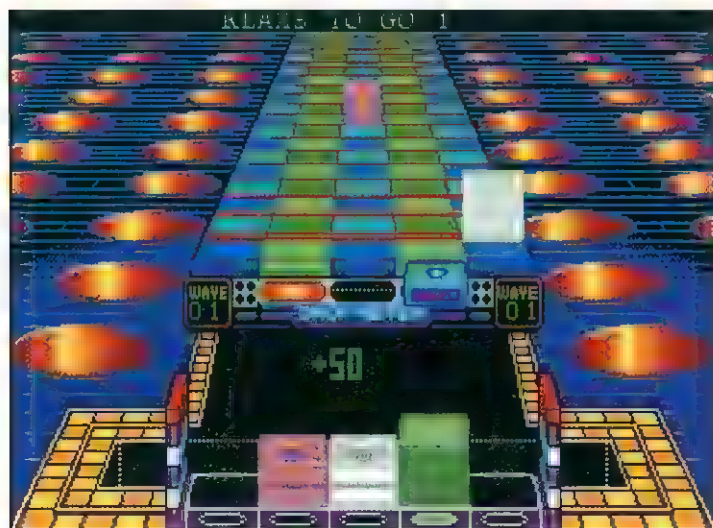
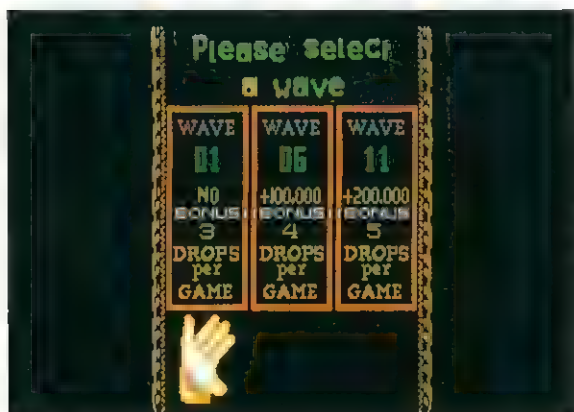
A látkép, amelyet eme klasszikus mutat, egészen egyedi. Úgy is mondhatnám, utánozhatatlan. Perspektívikus négyzetháló vizualizálódik, az egyenesek a végtelenben talán találkoznak is, de az éppen kilóg a képernyőről. Alul van egy aranyos, átlátszó dobozkánk, amelyben majdan a köveket gyűjtögethetjük össze. Kettejük között egy sínen mozgó platform tesz rendet. Az 'ő' feladata elkapni a négyzethálón legördülő lapos köveket, majd a dobozkába ejteni a megfelelő sorrendben és számban. Ha az alatt vízszintesen, vagy függőlegesen egymás mellé pakolunk három egyforma színű kövecskét, akkor úgynevezett klax-ot érünk el. Célunk a megfelelő mennyiségű klax összegyűjtése a pálya teljesítéséhez. Aztán a következő pályán még több klax szükséges, és így tovább. Persze mindez vére... akarom mondani, pontokra megy. Mozgó platformunkon szükség esetén akár fel is halmozhatunk pár darabot, melyek



ket felülről nézvést dobálhatunk a közösbe. Az irányításba sem nehéz belejönni, gyakorlatilag csak a kurzorgombokra meg egy szem szóközünkre lesz szükségünk a játék folyamán. Jobbra-balra a kis rámpánkat mozgathatjuk, hogy idejében odaérhessen a következő kő eljövételéhez. Lefelé gyorsíthatjuk a kő gördülését, rengeteg időt spórolva meg ezzel, amelyet még több klaxolásra használhatunk fel. A space értelemszerűen a színpompás kövecskék dobozba ejtésére alkalmas. Felvetődik a kérdés: mi történik, amikor nem érünk oda időben a kőhöz? Először még semmi különös, csupán a kő dobozkánk helyett a szemétkerül, ahol is elveszett köcnek számítt. Vigyáznunk kell azonban, mert ez a mutatvány háromszor nem ismétlődhet meg, kiesünk a játékból. A szabályok tömören és egyszerűen elhangzottak, nincs más hátra, mint előre klaxolni!

Igaz, hogy a manapság divatos grafikai csodákra nem számíthatunk, a PC-verzió is — stílszerűen — kövületnek számít a maga tíz évével. De ne becsüljük alá, mert az örök igazság itt is érvényes. A klax nem kimonodottan szép, de finom. Mégis, igazán csak azoknak nyújt igazi élményt,

akik találkoztak a nagy öregre íródott elődjével. Nekem pedig személy szerint kimondottan bejönnek a szögletes, színes-szagos objektumok. És a pontokért csinálom, mert igenis érdekelnek a pontok.



>r4<00

576 KONZOL - A MEGSZALLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, az áremeléstől **FÜGGETLENŰL**
5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása,
ill. 1 éves előfizetéskor a
kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

62931306 105 71

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

62931306 105 71

62931306 105 71

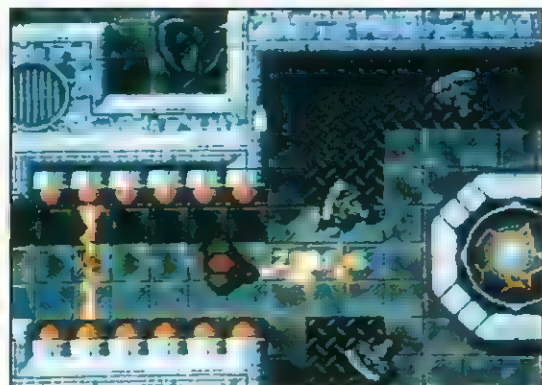
Visszatérő

Islands masodik része, a KARASOL STARS Japánban már játékautomata formájában létezik, de nemsokára a számítógép tulajdonosok is gyűjthetik majd. Az első rész brilliáns konverzióját a Graftgold készítette, a PS programozói gárdája egyelőre ismeretlen (Amiga C-64). A nemrégiben megjelent

1992. január

1992. első havában tér vissza Hegor, a Psynosis téle ütemezett 2D hőroza. A

Barbarian 2 névre keresztelt gazdatest klasszikus, balról jobbra scrollozó beat'em up játékot takar s kínál, mely a cég alapvetésének — Shadow of the Beast sorozat — utódjaként is tekinthető. Grafikai szempontból még ma is élvezhető mű, jóllehet a karaktereket jellemző, egyetemes sárga szín révén — talán mégsem. „Út a valós világba” — azaz **Fate - Gates of Dawn**. Az éra érdekesebb, fantasy alapú RPG kezdeményezése ötletes keresztjeződs szöveges kalandjátékok, valamint korai szerepjáték irányvonalak mezein. Kidolgozottságára, méreteire jellemző, hogy a program által ábrázolt város térképe csupán egy A3-as füzetlapra fér rá. Kockás füzetlapra. Milyen a box? Nos, ilyen a box: a kor hét sportprogramján keresztül nyerhetünk bepillantást a szimulált ökölvívás szépségeibe, örömeibe. Ezek: **TKO** — ez tők jó, FPS box. Magyarázat: emberünk saját szemszögéből követjük az eseményeket, illetve mérünk jókora salakereket ellenfelünk arcszerkezetébe, izlés valamint szükség szerint jobb, avagy bal ökleink hasznosításával. A koncepció alapkővei egyébként a nyolcvanas évek végén fektetnek le, a C64-re kezelt **Thai Box** megjelenésével. A darabot betiltották, lévén a küzdő feleknek itt lehetősége volt a felismerhetetlenségig



zúzni szét egymás képét, sőt a játék által szimulált vér bősége s élethűsége a Jó Öreg hardveréhez képest ijesztően sokkoló hatást keltett. **Pro Box Simulator**: Sierra féle, borzasztó gyenge esztétikai kivitelezésnek örvendő anyag, mely azonban a sportág ööö... fiziológiáját mesteri módon szimulálja. Jellege tehát ebben áll. **Ringside**: RPG boks, a kapott száz skillpoint elköltésével alkothatod meg álmaid Hamed, Eubank imitátorát — aztán mikor püfire ütök, újragondolhatod stratégiádat. Vannak még itt box darabok, ám a közvetítése idő lejárt. Következő oldal: **Moonfall**. A kor érdekesebb, ám grafika szintjén már keltezősekor is elmaradt Elite klónja ugyan semmivel sem mutat fel többet, mint ihletője, azért úgy mond: el lehet vele lenni. S ez már jó, nem? El lehet lenni persze a **Cisco Heat**-tel is, mely minden idők legdirektebb Outrun klónjaként marad reánk — főbb különbség, hogy az óra ellenében itt gonosztevőket üldözünk. Dobom — aki kapja, marha. Szemfényvesztéés! Csalás! Itt van nektek egy 100%-ra értékelt program, eztán merjétek szidni a grincset! A játék neve:



Bundesliga Manager Professional. A mellékelt címképernyő révén labdarúgás-menedzsers sejték a darab mögött. E hónapban érkezik még az SSI RPG korai megújítása **Shadow Sorcerer** címen, mely azonban nem váltja be a hozzá fűzött reményeket: hiába is a Dragonlance mondakörbe ágyazott világmodell s cselekményszál, ha a játék alapkővei szinte semmi párhuzamot nem mutatnak a hagyományokkal. Példa: nincs XP, s így karakterfejlesztés sem. Phó! 92 első havában érkezik egy újabb SSI RPG is, mely anti-kvalitása alapján a Shadow Sorcererrel vetekszik. **Gateway to the Savage Frontier**, minden SSI RPG-k leggyengébbike. Ezek helyett jobb választás lehet az Olasz Simulmundo által alkotott **1000 Miglia**. Ejtsd: „millemiglja” A híres/hírledt, Papyrus féle Grand Prix Legends elődjéről van szó, mely az autóversenyzés hajnalokrába kalauzol minket. Hangulatos, kedves darab — Lotus kedvelőknek egyenesen kötelező jellegű lehet. Ó, itt jön egy emlegetett számár,

annak is harmadik epizódja: **Lotus Turbo Challenge 3**. Továbbra is Pole Position alapú, ódon grafikus motor, ám lendületes játékmenet, valamint a többjátékos mód üdvözlendő lehetősége jellemzik a művet. Aki emlékszik még a Thrust és Thrust II című fejlesztésekre, valószínűleg emlékszik az **Exile**-ra is. A kései C64 darabok egyik legsikerültebb kezdeménye ez, — létezik Amiga verzió is — mely során a gravitáció ellenében terelgetjük asztroautóinkat nem kevesebb, mint 600 képernyőn keresztül. Emilitést érdemel még az **Alien Breed**, fajtajára nézve Aliens ihletettséggű, felülnézetű psycho-shoot'em up. Lévén szó minden idők egyik legsikerültebb carnage-áról, a darab több folytatást is nyer a későbbiek során, sőt az eredetileg Amiga alapú fejlesztés PC platformon is bemutatkozik. Címlapon: Temesvári Ferenc második pasztell látomása után sokkal, gyakkál, ufósmacskaával. Eredetije a szerkesztőségben látható.

by GyZ



EZ ÁM A NAGY SZÁM



1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra,
9552 Ft helyett mindössze **6999 Ft**-ért tiéd lehet a következő évfolyam,
továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Előfizetés

Belföldi postautalvány

OSZLEG

A feladó neve és címe

A feladónak a postai határidőre történő átadására

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

OSZLEG

Az ügylet tárgyát és a feladótól a címzettnek

Címzett

COMGAME "576" Kft.
1389 Bp., Pf.: 132

POSTAI AKCIÓSZÁM 62931306 105 71

EXP TV SK

Címzett

COMGAME "576" Kft.
1389 Bp., Pf.: 132

<45>

<62931306> <105> <71>

Az előfizetés értéke

**Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámot!**

**A 6 db ajándék példány
felsorolása
(+2 szám arra az esetre,
ha a választott számok
valamelyike elfogyott!)
pl.: 96/4, 99/2 stb.**

**Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámot!**

6 db ajándék példány

1. NEM FOGADTA EL
2. CÍM ELEGTELEN
3. CÍMZETT ISMERETLEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MÉGHAT

Kérjük, ide ne írjon és ne bejegyezzen!

Feladó

A költségszolgáltatások igénybevétele önkéntes és azok felhívása

EXP	TV	SK	EXPRESSZ
EXP	X	SK	TÉRTÍVEVÉNYES
EXP	X	X	TÉRTÍVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE
EXP	X	SK	EXPRESSZ TÉRTÍVEVÉNYES
EXP	X	X	EXPRESSZ TÉRTÍVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

**Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre
(1389 Bp. Pf:132)
annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be
a kért lapok megjelenési számát.**

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.

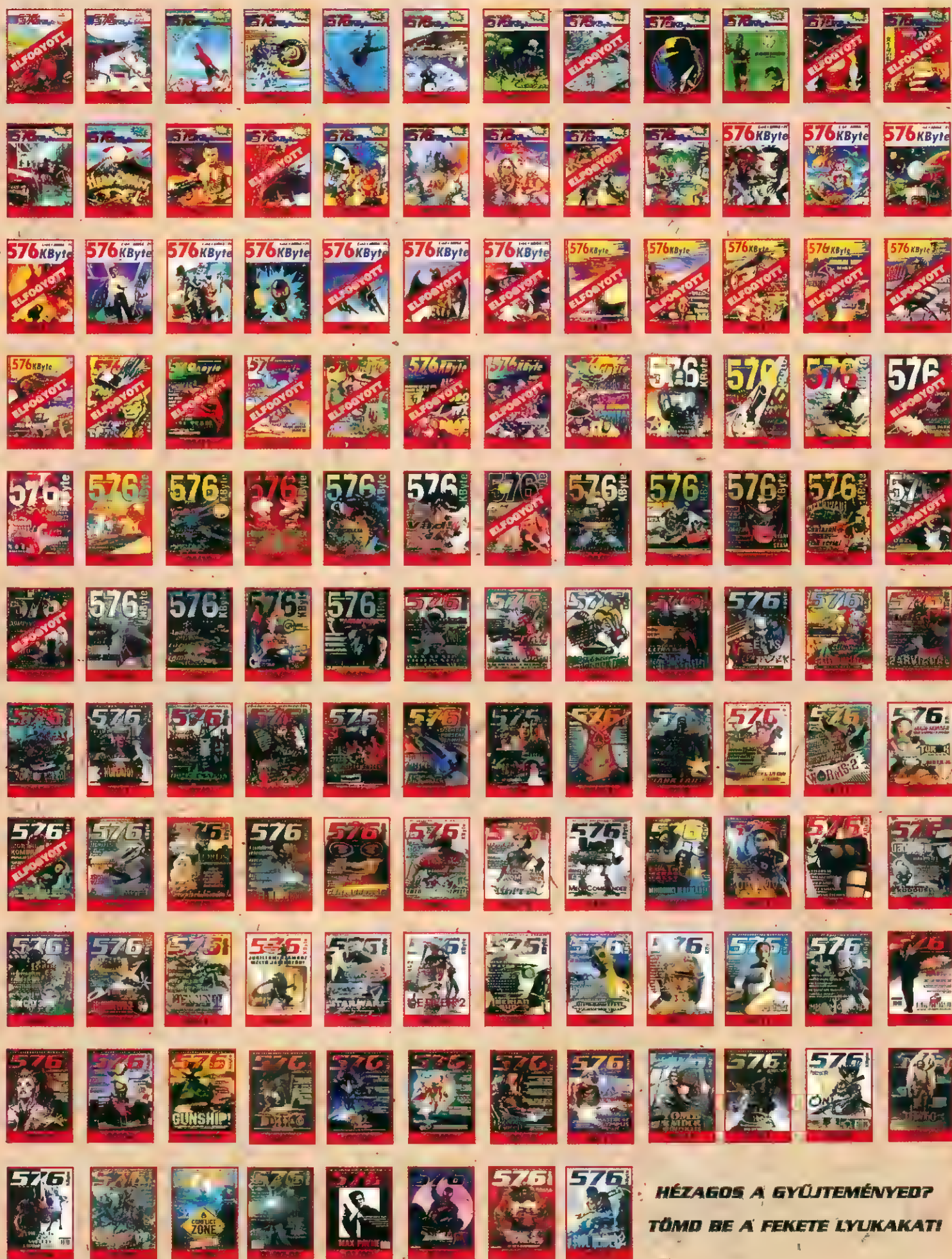
**megrendelhetők csomagküldő
szolgálatunktól
(1389 Budapest, Pf.: 132)**

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

ab Postakontse	ab Postakontse	ab Postakontse
1 64.-	21 580.-	41 620.
2 89.-	22 580.-	42 620.
3 229.-	23 580.-	43 620.
4 229.-	24 580.-	44 620.
5 229.-	25 580.-	45 620.
6 229.-	26 580.-	46 620.
7 229.-	27 580.-	47 620.
8 540.-	28 580.-	48 620.
9 540.-	29 580.-	49 620.
10 540.-	30 580.-	50 620.
11 540.-	31 580.-	51 620.
12 540.-	32 580.-	52 620.
13 540.-	33 580.-	53 620.
14 540.-	34 580.-	54 620.
15 540.-	35 580.-	55 620.
16 540.-	36 580.-	56 620.
17 540.-	37 580.-	57 620.
18 540.-	38 580.-	58 620.
19 540.-	39 580.-	59 620.
20 540.-	40 580.-	60 620.

Akciónk a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

Cinkelt lapok

Aquanox

A játékot „aqua.exe -redrum -stendek” parancssorral indítsd el, és így játék közben, a következő billentyűket használhatod:

[F7]
Sérthetetlenség ki/be
[F8]
Láthatóság ki/be
[F10]
Automatikus küldetés befejeződés
[F11]
Kézi küldetés befejezés
[F12]
Küldetés elvesztése

Etherlords

A [-] gomb megnyomására előjön a konzol, ahová ird be „EtherRevelation”, majd nyomd meg az [ENTER]-t, ezután a konzolba beírva a következő kódokat használhatod.

1. „Adventure-mode” kódok

open_fog
teljes térkép látható (fog of war kikapcsolása)
hide_fog
korlátozott térkép (fog of war bekapcsolása)
lose
küldetés elvesztése
win
küldetés megnyerése
save
gyors mentés
load
utolsó mentés betöltése
player
Információk a játékosról
give all
Minden gyártás alatt lévő termékből lesz 15 azonnal
view resources
Információ a fejlesztésekről

2. „Combat-mode” kódok

lose
Csata elvesztése
win
Csata megnyerése
view_hand
Az ellenség kezének megmutatása
hide_hand
Az ellenség kezének az elrejtése
swap
Váltás saját és az ellenség nézete között
view army
Információk a saját seregről
view players
Információ a játékosokról
view spells
Lista a varázslatokról, és a kreatúrákról
4 karakteres módban

add spell <4 karakter>

A beírt varázslat azonnal. (Pl: add spell TIWR)

add creature <4-char code>

A beírt kreatúra azonnal (Pl: add creature TIWR)

change health

Az életerő beállítása a hősnédnél. (Pl: change health 100)

change mana

A hősnéd mana értékének a beállítása (Pl: change mana 100)

change links <links number>

A hősnéd „links” értékének beállítása (Pl: change links 100)

change enemy <health|mana|links> <number>

Az ellenség health, mana, vagy links értékének beállítása. (Pl: change enemy health 1)

Europa Universalis 2

Játék közben nyomd meg az [F12] billentyűt, és a megjelenő konzol ablakba írhatod be a következő kódokat.

pappenheim

„Fog of war” kikapcsolása

columbus

Minden tartomány behódol

gustavus

Szárazföldi erők technológiai szintjének növelése

rake

Haditengerészet technológiai szintjének növelése

cromwell

Infrastruktúra növelése

polo

Kereskedelmi szint növelése

oranje

Stabilitás növelése +3-al

montezuma

50 000 pénzzel több a kincstárban

pocahontas

10 telepessel több

dagama

10 kereskedővel több

vatican

10 diplomátával több

swift

10 000-el nő a népesség

russianhordes

Több ágyútöltelék

difrules

Isten mód

Evil Twin

A felsorolt gombok gyors egymás után történő megnyomásával lehet trükközni egy kicsit.

Végtelen élet:

[jump] [action] [first person view]
[jump] [shoot]

Irányzék (célkereszt):

[shoot] [shoot] [jump] [first person view] [action]

Orvlövész:

[action] [shoot] [jump] [first person view] [shoot]

„Mega shoot”:

[shoot] [first person view] [first person view] [action button] [jump]

„Fast shoot”:

[action] [first person view] [jump] [first person view] [shoot]

„Boing shoot”:

[shoot] [action] [shoot] [first person view] [jump]

Gothic

„Blood” mód

Egy szövegszerkesztővel nyisd meg a „gothic.ini” fájlt, és a „bloodDetail 1” sort javítsd át „bloodDetail 3”-ra

Cheat kódok engedélyezése

A „gothic.ini” fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel, és a „test mode 0” sort javítsd át „test mode 1”-re. Ezután játék közben a következő billentyűkkel aktivizálhatod, a cheat funkciókat.

[F2] - konzol

[F3] - ablak módra vált

[F4] - normál módra vált

[F5] - fix kamera állás

[F6] - mozgó kamera

[F7] - váltás a játék szekciók között

[F8] - „health” és „mana” feltöltés

H - A karakter saját magát sérti

Z - A karakter körbefordul

K - A karakter eltűnik a földben (több-ször megnyomva)

A konzol ablakba, a következő kódokat írhatod be:

cheat god - Isten mód

cheat full - Teljes életerő

harple - „Hárpia”

lurker - „Lurker”

lichtbringer - „Artifact”

goto vob - „Teleport”

goto pos - Teleport a kastélyhoz

goto waypoint - „Teleport”

print - „Screenshot” készítés

load position - Állás betöltése

load game - Játék betöltése

save - Játék mentése

version - A játék verziója

insert [item] - Egy tárgy megkapása

Tárgy nevek

torlofsaxt

roter_wind

ulumulu

artos_schwert

silax_axt
diegos_bogen
thorus_schwert
udshaman_rockefeller
icegolem
freemineorc
meatbug
bridgegolem
troll
youngtroll
yscavenger
ymolerat
xardasdemon
swampshark
btestmodell
ctestmodell
dtestmodell
ftestmodell
gtestmodell
htestmodell
jtestmodell
ababetestmodell
perception_testmodell
atestmodell
urizielrune
xp_map
neks_amulett
cords_spalter
prankenhiebs
namibskeule
dmb_armor_m
elementare_arcanel
astronomie
dungeonkey
fakescroll
zeitenklänge
victim

Moto Racer 3

A [Data\levels\barcelon\Script\level.ini] fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel és a következő sorokat kijavíthatod

NbMaxMotos=12

Ellenfelek maximális száma (Pl:

NbMaxMotos=1)

GainSR_0_0_0=10

Nyeremény összege (Pl:

GainSR_0_0_0=100)

Rally Trophy

Újjátékot kezdve, válaszd névnek „KALJAKOPPA”. Ezzel engedélyezed az „expert” módot, és minden pálya, minden autó használható lesz.

Star Trek: Armada 2

Az [ENTER] megnyomása után a kommunikációs képernyőn ird be a következő kódokat:

canofwhoopass

Hajó mesterséges intelligencia szintjének növelése

showmethemoney

Kapsz 2000 Dillithium-ot

screwyguysimgoinghome
Belépők listája, multiplayer módban
phonehome
Csevegő lista multiplayer módban
kobayashimaru
Küldetés átugrása
kobayashimaru_lost
Küldetés elvesztése
nomoreships
Az ellenség kutatóhajói eltűnnek
youstopmecold
Gyorsabb hajó készítés
avoidance
Gyorsabban lesz újabb legénység

A játék könyvtárban található
[rts_cfg.h] nevű fájlban közvetlenül tudsz néhány tulajdonságot beállítani, amihez csak a megfelelő sorokban lévő szám értékeket kell kijavítani. Javítás előtt ne felejtse el, egy biztonsági másolatot készíteni a fájlról.

Sérülési fok beállítása

float EASY_DAMAGE = 0.5
float HARD_DAMAGE = 2.0;
(Ha a számokat például átírod 0,0-ra, akkor nem sérülsz)

Tisztek számának növelése
float
SINGLE_PLAYER_OFFICER_LIMIT
= 600
(Maximum 999 lehet)

Több szállító
float TRANSPORTER_MAX = 5
(Tetszés szerint növelve a számot, több ember fog egyszerre szállítani)

Gyorsabb szállítás
float TRANSPORTER_DELAY=2
(Például 0.0, vagy 0.1 beírásával késedelem nélkül történik a szállítás)

Néhány alapbeállítás:

int cfgMaxDilithium
(a maximálisan bányászható Dilithium mennyisége)
int cfgMaxOfficers
(A tisztek számának maximalizálása)
int cfgMaxCrew
(A legénység maximális számának beállítása.)
int cfgStartingDilithium
(A kezdő Dilithium mennyiség beállítása)
int cfgStartingCrew
(A kezdő legénységi létszám beállítása)

Return to Castle Wolfenstein

Az előző számban közölt kódok újabakkal egészültek ki:
A játék indítása előtt, az asztalon lévő parancsikon tulajdonságainál, a "Cél" vagy "Target" sor legvégére szúrd be a

"-set sv_cheats 1" szöveget, és ezután indítsd el a játékot.
A [-] gomb megnyomására előjön a konzolablak, ahová beírhatod a kódokat.

Cheat kódok kliens módban:

/cmdlist
Minden parancs megjelenítése
/reconnect
Újra csatlakozik az utolsó szerverhez
/kill
Öngyilkosság
/quit
Kilépés a játékból
/serverinfo
Az aktuális szerver beállításainak megjelenítése
/toggle r_fullscreen
Váltás ablakos és teljes képernyős mód között
/toggle cg_drawcompass
„Compass display” váltása
/toggle cg_draw2d
„HUD display” váltása
/toggle cg_drawfps
„Frame rate display” váltása
/cg_FOV
Látómező váltása
/toggle cg_drawtimer
Hátralévő idő kiírása
/toggle cg_drawteamoverlay
Csapat jelkép váltása

Cheat kódok szerver módban

/map restart
Térkép újra indítása
/sv_maxclients
A csatlakozható maximális játékosok számának beállítása
/timelimit
Időlimit beállítása
/kick
Egy játékos kidobása a szerverről
/g_friendlyFire (0 or 1)
Barátra lövés engedélyezése/tiltása (0/1)
/g_forcebalance
Csapatok erejének kiegyenlítése
/g_warmup
Bemelegítési idő megadása másodpercben
/g_gravity #
Gravitáció beállítása (nagyobb szám, nagyobb gravitáció)
/g_speed #
Mozgási sebesség beállítása (nagyobb szám, gyorsabb mozgás)

Névcseré, és színek beállítása
A konzolba beírhatod, a kívánt nevet, akár szavanként változó színezéssel, amihez a következő parancsokat használhatod.

^1: Vörös
^2: Zöld
^3: Sárga

^4: Kék
^5: Világoskék
^6: Rózsaszín
^7: Fehér
^8: Fekete
^9: Piros

Például, azt a nevet választva, hogy „Akimeglátreszkessen” vörös, fehér, és kék színnel így lehet beírni:
^1Aki^7meglát^4reszkessen

A játékban szereplő pályák:
Egyjátékos módban, a konzolon a pálya nevét beírva, közvetlenül beállíthatjuk bármelyik térképet játéktérnek. (Pl./spdevmap chruch)

/spdevmap [név]

escape1
escape2
tram
village1
village2
crypt1
crypt2
church
boss1
forest
rocket
dam
chateau
dark
dig
castle
end
beach
village
boss2
rocket
baseout
assault
factory
trainyard
norway
xlabs
wine
wine2
wine3

Commanche 4

Minden küldetés elérhető:
Válaszd pilóta névnek a „WolfBlitz”-et, és minden küldetés végrehajtható.

A Demó verzióban van lehetőség a beállítások megváltoztatására, és ehhez csak a [c4.cfg] fájlban kell átírni a következő sorokat.

Felbontások megváltoztatása

hw3d_res640x480 = 1
hw3d_res800x600 = 1
hw3d_res1024x768 = 1
hw3d_res1280X1024 = 0
hw3d_res1600X1200 = 0

A grafikai jellemzők finomítása

terrain_detail = 2
object_detail = 2
texture_res = 1
water_quality = 3
shadow_quality = 2

(1 alacsony 2 normál 3 magas)

Empire Earth

all you base are belong to us
+100,000 mindenből

the quotable patella
Minden egység erősebb lesz

i have the power
Mágikus energia feltöltése

brainstorm
Gyors építés

columbus
Állatok és a halak megjelennek

friendly skies
Légi egységek repülési ideje megnő

coffee train
Minden játékban lévő egység életeréje helyreáll

my name is methos
Minden kutatás kész, és teljes térkép

atm
+1000 arany

you said wood
+1000 fa

rock&roll
+1000 kő

creatine
+1000 vas

asus drivers
Teljes térkép

somebody set up us the bomb
Játék megnyerése

ahhhcool
Játék elvesztése

display cheat Print
Minden cheat kód kilistázása

the big dig
Minden termék elvesztése

boston rent
Minden arany elvesztése

uh, smoke?
Minden birodalom elvesztése

Rockfire botkormányok

A játékiparban már megszokhatjuk, hogy a régi jól bevált márkák mellett néha felüti a fejét egy-egy ismeretlenebb tajvani csoda-cég. A Rockfire nem új, de nem túl közismert márká. Nem kerülhette el a nyúzópróbát.

A cég a legolcsóbbtól a legmagasabb igényekig bezárólag mindenféle irányítót forgalmaz, és ezeket kategóriákra is bontja, melyek közt nemcsak tudásbeli, de minőségbeli különbségek is vannak.

A botkormányok közül hármát vettünk szemügyre, minden kategóriából egyet-egyet.

A legolcsóbb kategória (entry level) alkalmi játékosoknak tervezett képviselője a **Windstorm** kódnevű hallgató termék. Első benyomásra nem tűnik rossznak, de egy-két tekerés után inkább a kínai kacat jelzőt aggatnám rá - minőség szempontjából. A tervezés még nem lenne olyan rossz, de a kidolgozás elég gyengére sikerült. Ha valamit utálok egy joystickban, vagy kormányban, akkor az az, ha a facsavarral rögzített műanyag alkatrészek játék közben nyekeregnek-nyikorognak egymáson. A holtjátéka is nagyobb mint a többi terméké.

További nyüszölés után arra jutottam, hogy végülis nem rossz darab, és a 3120 Ft-os árához képest egész sokat tud. Van rajta négy gomb, meg egy 4 irányú "körbenéző". A kalibrálás automatikusan történik, de a finom-

beállítást elvégezhetjük a joystick alján található két potméter segítségével. A talpzata elég széles és a rögzítésről négy tapadókorong gondoskodik. Ez néha elég idegesítő, mert a tapadókorongok nem elég szilárdak és az egész alapot mozog egy-egy komolyabb manőver közben. Ez a típus csak gameportra csatlakoztatható változatban létezik.

Jóval kellemesebb darab az **Avantgarde**, 6gombbal, és egy "körbenéző"-vel rendelkezik, és elég precíz, igényes kidolgozása van. Nyoma sincs nyekergésnek, holtjátéknak. Széles talpa van és gumibakokon nyugszik, aminek hatására sokkal stabilabban viselkedik. Érdekessége, hogy van rajta egy négy állású üzemmód kapcsoló, amivel a gombok kiosztását variálhatjuk. Az ára 4000 Ft körüli, és létezik belőle külön USB-re és Gameportra köthető változat.

A vérbeli szimulátor rajongóknak a már jóval magasabb kategóriát képviselő **Halbred Knight**-ot ajánlom. A rengeteg gomb és potméter kezeléséhez nem elég a gameportra kötni, hanem a billentyűzetünkkel is sorba kell csatolni a vezérlőt. Így a leírás szerint összesen 48 funkció vihető át a billentyűzetről a joystick gombjaira. Ebből ha a fele igaz már az is bőven elég, akár a MS Flight Simulatorhoz is. Négy gombja van, két "hat switch" (körbenéző). Mindegyik hat switch nyolc irányt tud megkülönböztetni. A gombok természetesen programozhatóak. A beállításokat a joystick a saját memóriájában tárolja. A jobb kéz



hüvelykujjánál a karon találunk még egy Throttle kontrollt, és van még egy a szokásos helyen az alapba építve. Ha ez még nem lenne elég, akkor még a bal kezddel elérheted az alap elejébe épített oldalkormányt is. Ehhez a joyhoz bizony két kéz kell, és majdnem az összes ujjadra találhatsz valami kapcsolót vagy tekerőt, de ezt könnyen meg lehet tanulni, és ha egyszer belejössz, nagyon élvezetes repkedésben lehet részed (mindezt persze legálisan, bármiféle vegyi anyag nélkül ☺)! Az ára (7500 Ft) is elég szolidnak mondható a tudásához és a minőségéhez képest.

Hot wheels

A kormányokat is háromféle kategóriában kínálják, sajnos csak a legkisebb kategóriát sikerült kézrekeríteni.

A **Daredevil** típus kicsomagolása után egy kissé leesett az állam. A legkevésbé sem hasonlít a mai PC-s kormányhoz, ugyanis nyoma sincs az apró sportkormány stílusnak: teljes autókormány méretű; 11,25 hüvelyk! Ettől olyan érzésem támadt használat közben, mintha egy 1200-es Zsiga kormánya mögött feszítenék, már csak a középső tükörről lógó Wunderbaum légrfrissítő hiányzott. Ez persze sokkal közelebb áll a

valósághoz. Elég kevés emberkének van Momo kormány a kocsi-jában. Hogy teljes legyen a 70-es évek filingje, még a teherautóknál illetve buszoknál használt, a forgatásnál segítő golyót is találunk kb. 10 óránál. Teher-



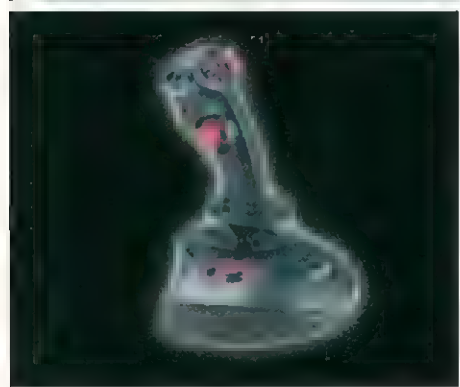
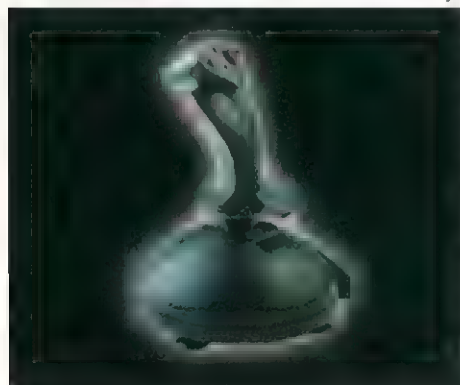
autószimulátor rajongóknak kötelező darab ☺! Felejtünk el a kézreese Forma 1-es kormány mögötti sebválogt és gombokat (6 db), ez nem arról szól. A kormány mellett viszont találhatunk egy több állású, leginkább az automatához hasonló sebválogtort, és plusz 4 gombot. A kidolgozás minősége tűrhető, a színe már nem annyira. Tetszett viszont, hogy ez az egyetlen típus, ahol a pedálok nemcsak műanyagból vannak, hanem fémeket és gumit is felhasználtak, emiatt nagyon tartósnak tűnik, és tuti nem mászkál el, már csak a súlya miatt sem. A kormány leszorítását is a jó öreg fémkampókkal oldották meg, így nem kell félni, hogy egy-egy erősebb kanyarnál kitörnek az egész hőbelebanc.

Összességében egy igen kellemes darab, sajnos egy kicsit helyigényes, de nagyon jól használható, különösen a Driver, a Rally Trophy, vagy a Screamer 4X4 világához passzol.

Sajnos a Force Feedbacket csak a felsőbb kategóriáktól építik bele a kormányokba, de így viszont az ára is elfogadhatóbb: 13740 Ft.

atillla

A Rockfire botkormányok
megvásárolhatók:
VISION COMPUTER ÚJPALOTA
1158 Budapest Neptun u.8.
Tel.: 416-01-66



A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényel vannak, ezzel a géppel a számítástechnika megfelelő kategóriájába léphet. Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti!

- Intel Celeron 900MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB

99.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT

119.900 Ft



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multi-médiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 700MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

69.900 Ft

BASE

GERICOM
mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességgel Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON 32MB VGA
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával



- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

299.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1100MHz
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

359.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 30GB merevlemez
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 40GB merevlemez
- 512MB SDRAM

459.900 Ft

SUPERSONIC 2

Design by Liza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat: 10.00-17.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján!
Árunk az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változhatnak a piaci viszonyok miatt.
ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
PÓLUS CENTER: 1132 Budapest, Fehérvári út 111.
Internet: www.acomp.hu Faxban: 0-11-444-1111

ACOMP

Vízhűtés

Először 1998 elején kezdte el izgatni a fantáziámat a folyadékhűtéses számítógép gondolata. A víz és a számítógép látszólag annyira kibékíthetetlen ellenségnek tűntek, hogy rögtön elhatároztam, hogy békét teremtek köztük, és egymás szolgálatába állítom őket.

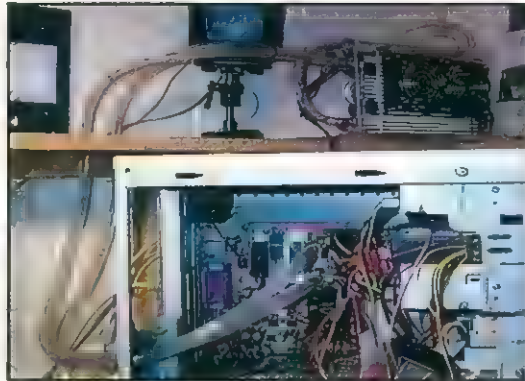
Ekkor még senki nem foglalkozott ilyesmivel, így nem is tudtam kitől tanácsot kérni, mert másnak sem volt több tapasztalata. Az első vízűtésésem mai szemmel igen csak bizarr körülmények közt működött. Egy pentium 1-es csenevész hűtőbordáját alakítottam át hűtőblokknak, úgy, hogy CD-tokból kivágtam műanyag lapokat ragasztottam rá.

Lehet, hogy ez most viccnek hangzik, de a folyadék áramlásáról nem szivattyú gondoskodott. A blokkból két cső jött ki, a két cső egy-egy fazékba lógott. A magasabb fazékból mindig az alacsonyabban lévőbe folyt a víz a csöveken keresztül, így kábé 10 percenként, mikor már szörcsögő hangot hallattott, meg kellett cserélni a fazekakat. Ez persze nem volt alkalmas tartós használatra, de a lényeg, hogy működött, és egy 166 Mhz-es Pentium MMX-et működtetett 292 Mhz-en.

Az azóta eltelt viszonylag rövid idő alatt sokat változtak a dolgok. Egyre többen próbáltak vízűtést építeni, és egyre több okos ötletet építettek bele a rendszerekbe, így ma már viszonylag kitaposott ösvényen haladhatunk.

Miből áll egy vízűtéses rendszer?

A legfontosabb pontja a **hűtőblokk**, egy alumínium vagy réz tömb, ami a hűtőborda helyett a processzorra fekszik. Ebben áramlik a folyadék és így sokkal gyorsabban elviszi a hőt mint a levegő. Sokféle létezik és a különféle fajtáknak megvannak a maga előnyei. Ezt az alkatrészt a leghézbabb beszerezni, mivel a számítógépgyártók még nemigen barátokztak meg vele, üzletben nem nagyon lehet



találkozni vízűtéshez való alkatrészekkel. Aki ilyet szeretne annak két lehetősége van. Elkészíti illetve elkészítteti a blokkot, vagy 3000-8000 Ft közötti áron vásárol egyet olyan emberektől akik ezzel foglalkoznak (elég kevés van az országban).

Ha arra adod a fejed, hogy készítesz egyet, akkor először azt kell eldöntened, hogy milyet szeretnél. Ez attól függ mennyi pénzed van rá és milyen szerszámaid vannak hozzá.

Az alumínium előnye, hogy olcsó, könnyű, és könnyen megmunkálható akár egy barkácsfűrógéppel is. A hátránya viszont, hogy kétszer rosszabb hővezető mint a vörösréz, és a szigeteléseknél csak csavarozni és ragasztani lehet. A ragasztásnál legkevésbé, hogy két komponensű ragasztót használunk, vagy valamilyen fémragasztót, aminek az ára igen csak borsos. Nem szabad lebecsülni a hidrosztatikai nyomás erejét, ugyanis ha mélyebbre kerül a blokk mint a rendszer többi része, akkor a közlekedőedények elve miatt túlnyomás lesz a blokkban, ha viszont magasabbra kerül akkor vákuum, és egy átlagos ragasztót már egy egészen kicsike nyomáskülönbség is kikezdi.

A réz kb. négyszer-ötször drágább mint az alumínium, és ennyiszor nehezebb is. Nagyon jó hővezető és könnyen forrasztható, így sokkal megbízhatóbb. Viszont a megmunkálása embert próbáló feladat, még a tapasztalt marósok sem nagyon szeretnek vele dolgozni.

Az anyagba kétféle módon lehet járatokat vágni. Fűrással és marással. Maratni sokkal nehezebb, de sokkal precízebb és jobb formákat lehet elérni, így általában jobb a hatásfok is.

A blokknál nem csak az anyag számít, hanem az is, hogy mekkora a csövek belső keresztmetszete, és hogy milyen nagy felületen érintkezik a víz az anyaggal.

A vízűtéshez a többi alkatrész beszerzése már nem olyan nehézkes. A második legfontosabb alkatrész a **hőleadó radiátor**. A felmelegedett víz ezen átfolyva hűl le. A legegyszerűbb és a legolcsóbb megoldás ha felkeressük a legközelebbi autóbontót és vásárolunk egy belső fűtőradiátort. Elég sokféle létezik, de hasonló formájuk van. A vásárlás előtt gondoljuk át, hogy a gépen belülre szeretnénk-e elhelyezni a hűtőt vagy kívülre. A belső rendszerekhez ajánlott egy nagytorony, és még ügyis nagyon meg kell gondolni, hogy mi hova kerül.

En nem ragaszkodnék első alkalommal a belső radiátorhoz, hiszen ügyis elfér az asztal alatt vagy bárhol a gép környékén és úgy még sokkal jobb is lesz a hatásfoka.

A radiátorok egy része a csöcsatlakozásoknál műanyagból készül. Inkább olyan típust válasszunk, ami teljesen fémből van lehetőleg rézből és mindenhol forrasztva legyen, mert úgy a legkisebb az esélye annak, hogy lyukas legyen. Az Opel

Corsae vagy az Astrae megfelel ezeknek a követelményeknek, bár nem a legkisebbek, ezért belső elrendezéshez nem nagyon ajánlom. Az autós fűtőradiátorának a felülete 2-3 négyzetméter is lehet, így sokkal nagyobb hőmennyiséget tud elszállítani mint a hagyományos hűtőbordák (még a legjobbak is maximum 7-800 négyzetcentiméter felületűek). A radiátor szellőzését meg lehet támogatni két sorba kötött tápventilátorral, így szinte semmi hangja nem lesz. Általában 20 mm-es csövekkel rendelkeznek a radiátorok, ezért ezt le kell szűkíteni a kívánt méretre. Általában 8-10 mm-es keresztmetszet elég a folyadék kellő sebességű áramlásához, ez persze nem azt jelenti, hogy nem lehet nagyobb vagy kisebbet használni...

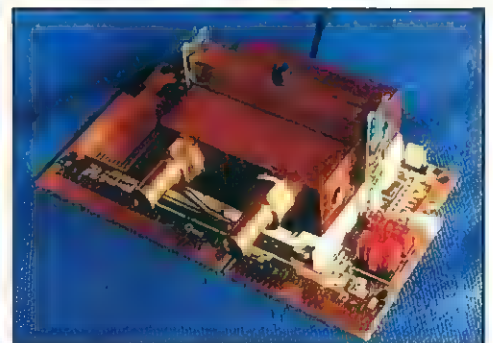
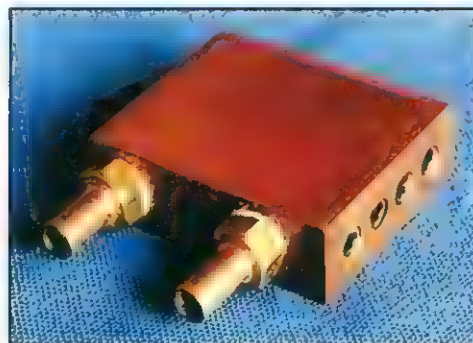
A folyadék áramlásáról a **szivattyú** gondoskodik. A vízűtéshez használható szivattyúk 3-10 watt körüliek. Nagyon megbízhatóak, csendesek és 250-1000 liter/óra vizet szivattyúznak. A legnépszerűbb, és az egyik legjobb típus a Nova 800-as. A nagyobb kisállat-kereskedésekben találhatunk ilyet, 10 wattos és 800 liter/órás. Kétféle üzemmódban használható, vagy belemérítjük egy tartályba (ekkor teljesen hangtalan), vagy felszerelve a hozzájáró szivócsontot keringető szivattyúként. Az ára 4000-5000 Ft körül van. A belső elhelyezésnél figyelni kell arra, hogy a szivattyú erős mágneses teret generál

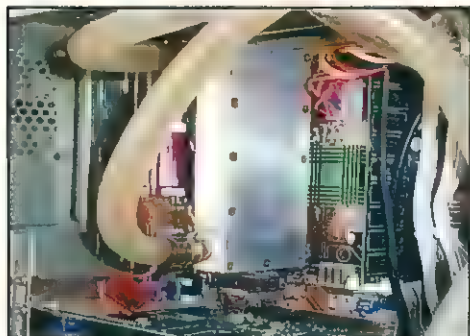


Swiftech
MCW372-B



Danger Den



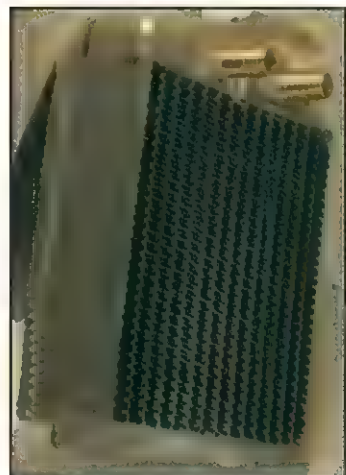


maga köré, emiatt a winchester(ek)től tartasuk legalább 20-30 cm-re.

Most hogy a fő alkatrészek megvannak, már csak néhány apróság hiányzik. Az országban elég korlátozott választék van gumicsövekből. A legjobb az átlátszó és hajlékony Nipolan cső. Egy méter csupán 100-200 Ft-ba kerül, és a célnak megfelel, bár hideg folyadék esetén megkeményedik. Sokféle méretben kapható, a Hermész üzletekben és a nagyobb autós-boltokban is árulják benzincsőként. Másik alternatívaként ajánlhatom a szilikonsövet (kizárólag vastag bukszájúaknak) ennek métere 600-1000 Ft körül mozog, de szinte lehetetlen kárt tenni benne. Vízálló, saválló, eltérhetetlen, bírja a hideget és legalább 500 fokig hőálló. Mondjuk ritkán vannak ilyen körülmények a gépben, de hát aki igényes akar lenni...

Szükség lesz még egy-két apróságra, például csőbilincsekre. Ha ráhúzzuk a csőcsonkra a nipolan csövet (célszerű egy-két számmal szűkebb nipolant venni mint a csonk mert egy kis öngyújtós puhítással rá lehet húzni és passzolni fog) ez megakadályozza, hogy egy rossz mozdulattal letépjük, eláztatva az egész gépet.

A hűtés lehet még nyitott vagy zárt rendszerű. **Nyitott** rendszernél (kez-



detnek inkább ezt ajánlanám) az a legegyszerűbb ha egy tartályt megtöltünk vízzel, és belemerítjük a szivattyút, melynek nyomóoldalára már felszereltük a csövet. A cső egyenesen a hűtőblokkba megy, majd az abból kijövő cső, a hűtőradiátorhoz és onnan vissza a tartályba. Fontos, hogy a gyengébb szivattyúk nem mindig tudják elég magasra nyomni a vizet, ha például a tartály a földön van a gép pedig az asztalon, akkor olyan erejű szivattyút vegyünk amín legalább 1,5 méter magasra fel tudja nyomni a vizet. Ez a paraméter a szivattyúk dobozán megtalálható.

Túl nagy magasságkülönbség esetén nagyon megnövekedik a hidrosztatikai nyomás, ezért különösen oda kell figyelni a csövek szigetelésére, ilyenkor feltétlenül használjunk bilincset, és polirozzuk fel a csőcsatlakozásokat.

A **zárt** rendszerek előnye, hogy sokkal kevesebb folyadék elég hozzá, és gépen belül is elhelyezhető, ezért sokkal könnyebben mozgathatóak. Ezeket azonban nehezebb megtervezni, és feltölteni, bár ha egyszer már működik, akkor nem igényel sok karbantartást.

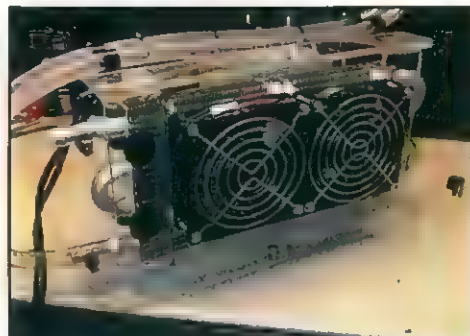
Ebben az esetben nincs szükség tartályra, csak egy T-elosztóra a csövek-nél, és persze olyan szivattyú is kell hozzá, ami nem csak merülő üzem-

módban megy, hanem szívni is tud.

A T-idom a feltöltéshez szükséges. Összeszerelés után inkább vidd ki az egész hűtőkört a fürdőszobába és ott töltsd fel, ha légmentes a dolog, és nem is csöpög akkor jársd még egy ideig, közben mozgasd a radiátort is mert vannak benne légbuborékok. Ha túl sok gyűlik össze belőlük akkor elérhetik a szivattyút és akkor megáll a víz körforgása. Nem kell ecsetelnem, hogy ekkor mi történik. A T-idom középső szárát hagyd hosszúra és addig töltsd, hogy maradjon még hely a hőtől kitáguló folyadéknak, és maradjon benne levegő is.

Ha minden klappol (elsőre nem fog ☺), akkor rakd be a gépbe.

A vízűtés további előnye, hogy akár ki is lehet vezetni a csöveket az ablakon kívülre, így ilyen hidegben elég jó hőmérsékleti eredményeket lehet elérni, ami tovább növeli a processzor tuningolhatóságát. Így a processzorból ki lehet hozni az abszolút maximumot. Jóval nagyobb feszültségeket és így jóval nagyobb órajeleket is el lehet érni vele, mert biztos, hogy nem fog túlhevülni. A kész rendszert ki lehet próbálni akár egy vasalóval is ☺



is a csőben lévő baktériumok hatására pár hét alatt megposhad, algás lesz, sötétebbi. A blokkban lerakódott vékony algaréteg pedig nem igazán vezeti jól a hőt. A sós víz nem lenne rossz, de az meg erősen korrodál mindent amit ér. Az etilén-glikol „fagyálló” pontosan megfelel az ilyen célokra. Nincs az az élőlény, ami megélné benne, és pontosan hűtőfolyadéknak tervezték.

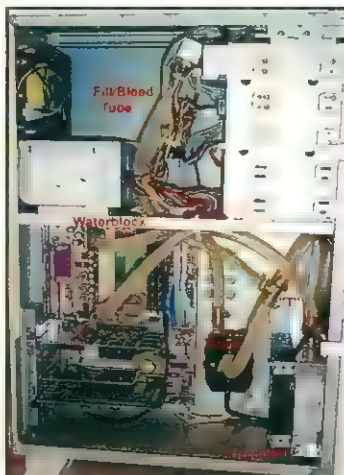
Ne használjuk nagy koncentrációban, mert egyrészt bűdös, másrészt mérgező. A vízzel kiválóan keveredik ezért elég 1:5-1:7 arányban hígítva használni.

További információkat a www.hws.wu.hu tuning fórumában találhattok, vagy a www.overclockers.com-on.

Hűtőfolyadék

Tiszta vizet nem szabad használni! Még az ioncserélt, desztillált víz

Atililla



SZERVÍZ!

MÁTRIX, INTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK

GYORS JAVÍTÁSAI

BÉVIZSGÁLÁS, DÍJTALÁNY

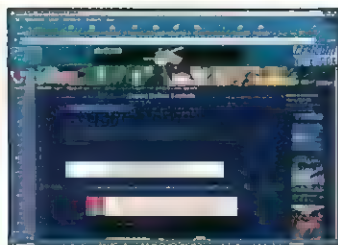
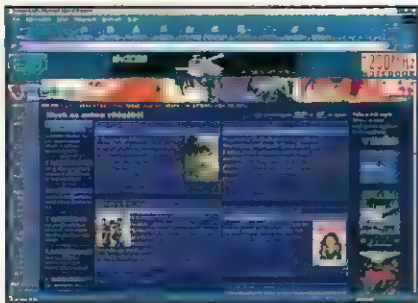
BP. 1083. SZIGOMY U. 9-11.

TEL. 323-0-323, 06-30-9-510-510

MANGAMÁNIA

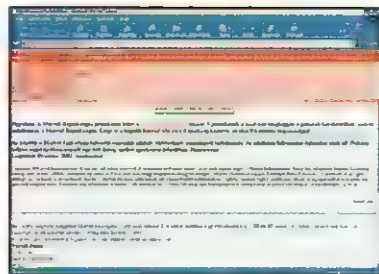
<http://animevilag.freeweb.hu/>

Nem is olyan régen még tiltották, mert túl erőszakosnak titulálta a nagyközönség. Ennek ellenére a japán gyökerekre épülő manga mégis tért hódított kicsiny hazánkban. Ettől függetlenül nagyon kevés szó esik erről a milliók számára közkedvelt animációs témáról. Szerintem még ti is hallottok a televízió berkeiben végbement vitáról, és az azt követő botrányról is, amit egy egyszerű rajzfilm váltott ki. A Dragon Ball kitűnő példája a mindenki számára „fogyasztható” mangának. Nem túl erőszakos, inkább szórakoztató. Ennek ellenére némely rész közel állt a tizenhat éven felülieknek kategóriához. Magyarországon sem kivételes a manga imádata, aminek ékes bizonyítéka az Anime-Világ weboldala. Az összes híres és kevésbé ismert téma megtalálható az oldal lapjain. Aki először jár itt, komplett ismertetőt is olvashat a mangáról, annak fejlődéséről és kategóriáiról. A régebbi motorosok megtalálhatják az összes új megjelenésről szóló hírt, linkeket, bemutatókat. Nagyszerű képregények, és eredeti nyelvű videók tölthetők le vagy olvashatók a linken. Az erőszakosabb, és a kifejezeten „hardcore” műfajtól a leglágyabb Final Fantasy stílusig minden megtalálható. Érdekes átmazsolázni a régebbi híreket is, mert ott is találhatók igazi különlegességek. A téma kedvelőinek és újrakongóinak is egyaránt ajánlott a lap megtekintése. Küllemében és felépítésében talán a legjobb manga témájú oldal.

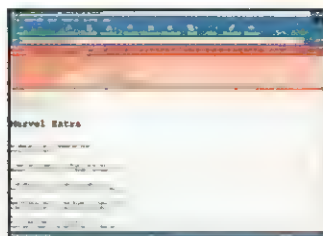


AKIA KÉPREGÉNYT SZERETI...

<http://www.extra.hu/adattar>



Saját példám alapul véve, szerelmes voltam egész gyermek és serdülőkoromban egyaránt. Nem csak a gyengébbik nemre gondolok, ugyanis volt, és van is egy örök szerelmem, a képregény. Emlékszem, milyen csaták folytak közöttünk a legújabb számok birtoklásának jogáért. Itt most nem a Magyarországon régen is kapható füzetekre gondolok, hiszen azokat bárki megvehette. Viszont egy eredeti (külföldről belopott) pókember vagy Superman képregény igazi kincsnek számított. Az északi országokból nekem is volt néhány példányom, és meg kell mondjam, igen borsos árat fizettem némelyik darabért. Az újságárusoknál is hozzá lehetett jutni néhány francia nyelvű Pif magazinhoz, amihez még játékok is mellékeltek. Aztán később megjelentek a hivatalos források, és a téma máris elvesztette a különlegességét. Megjelentek a Pókember, és a jóval modernebb Alien Vs. Predator lapok is, amelyek eleddig elérhetetlen csúcst jelentettek számunkra. A Marvel Comics Amerika legnagyobb és egyik leghíresebb képregény kiadója. Az összes nagy név hozzájuk kötődik. Például: Pókember, Superman, Hulk, Conan. Bizonyára más is szeretne felvilágosultabb lenni ebben a témában, ezért nem is ért egy kicsit szétnézni a Marvel hivatalos magyar weboldalán. Ami régen volt, de még tíz év múlva is lesz. Akár a szlogenje is lehetne ennek az oldalnak. Számomra egy szép gyerekkori emléket idéz fel, és remélem köztetek is van, akit érdekelhet a téma.



SHERLOCK HOLMES A XX.-IK SZÁZADBAN

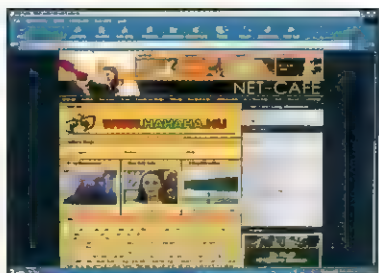
<http://www.geocaching.hu/>

Kinek ismerős a Geocaching kifejezés? Nem ez nem valami szójáték, hanem a modern technika által elterjedt legújabb örület. Lényege nem más, mint a GPS-el (Global Positioning System) ellátott telefonokkal történő nyomkövetés és nyomozás. Az egészhez egy apró dobozka, egy GSM telefon (GPS-el), és sok-sok türelem szükséges. A játék kezdetén az egyik játékos elrejt egy apró dobozkat, valahol az országunk területén belül. Nem nagyobb, mint egy tucat gyufa. Bárhová elrejtheti, akár a föld alá is, csak az a lényeg hogy megközelíthető helyen legyen. Ezek után a telefonja segítségével felveszi a hely pontos földrajzi koordinátát, és elküldi azt a Geocaching szövetség honlapjára. Az orbitális pályán keringő műholdak segítségével működő GPS méteres pontossággal megállapítja a helyet. Mindezek után a játszani vágyónak nincs is más dolga, mint megkeresni a dobozka helyét. A telefon folyamatosan jelzi a pozíciót, ezért nem túl nehéz a nyomozás. Csak arra kell ügyelni, hogy a megadott irány felé tartunk. Ez azért nem olyan egyszerű. Van, hogy hónapokig sem lelnek a dobozra a játékosok. A dobozban egyébként egy kis ajándék lapul, amit a megtaláló megtarthat, de cserébe neki is ott kell hagynia valamit. Ezután jogot szerez annak elrejtésére egy másik helyen. Nagy jutalmat senki sem kap, hiszen a cél a játék maga, és nem a jutalom. Ha valakinek van ilyen készüléke, és unja a hétköznapi életet, látogasson el az oldalra az infóért, és máris mehet nyomozni.

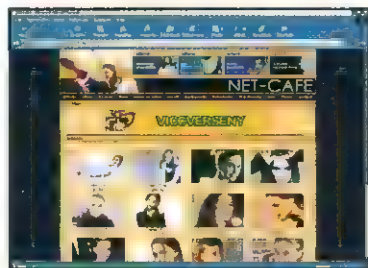


NETES KÁVÉHÁZ, A VILÁGHÁLÓN.

<http://www.net-cafe.hu>



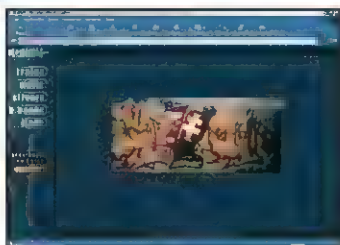
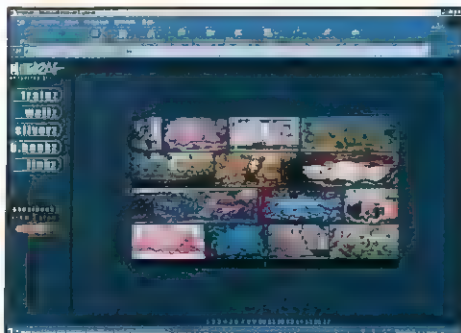
A hírek tévében való megnézése kissé unalmas időöltés a mai ifjúság számára. Ha jobban belegondolok, akkor még ez a kijelentés is sántít, ugyanis az idősebb „netfülkészők” is a világhálón keresik a világ újdonságait. Nem csak a való világban léteznek Internetes kávéházak. A Net-Cafe egy virtuális netes szórakozóhely, ahol ugyanazokat találhatjuk meg, mint egy valódi kávéházban. Először is napi frissítésű híroldalakat olvassgathatunk, miközben rögtön láthatjuk a legújabb pletykarovatokat is. Kedvenc, vagy legalább ennyire unszimpatikus sztárok életének sikamlós részeivel ismerkedhetünk meg. Szuper álhírek és humoros írások fogadják a kikapcsolódásra vágyó látogatókra, miközben direkt elérésű linkek várnak az egyéb témára éhes betérőkre. Chatszerverek, ICQ, gyönyörű lányok és modellek fényképei, karikatúrák, érdekes üdvözlőkártyák, ingyenes levelezőprogram, fórumok. Mindemellett az én számomra legérdekesebb dolog a SCENE címszó alatt található. Minden egyes hónapban rendeznek a világon valahol egy hatalmas demó party-t. Ezeken millió tracelt és pixelgrafikai kép, demók és intrók születnek, melyek sosem jutnak ki a nagyközönség felé. Hála a Net-Cafe-nak, mindez megváltozni látszik. Itt az oldalon ezekből is kaphatunk egy hatalmas válogatást. Szerintem már csak ezért is érdemes ellátogatni ide.



GRAFFITI, DE NEM A MUSICAL...

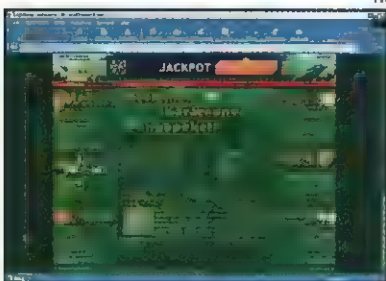
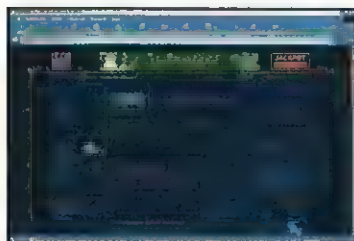
http://www.h-graf.hu/wallz/index_noflash.html

Minden modernebb országban megtalálhatók a „falírkászok”. Eme kifejezés igen sértő a számukra, ezért én is elnézést kérek érte, és inkább az utcai művész kifejezést használnám. Elsősorban a nagyvárosok kopárabb területein hódított a falfestészet, azaz a graffiti. Amióta flakonok festék létezik, azóta a graffiti is ismeretes az embereknek. Sajnos a hatóságok tiltják, sőt még károkozásnak is minősítik a tevékenységet. Pedig bármennyire is hihetetlen, valóságos mesterművek is találhatók ezek között. Annyira menő a dolog, hogy japánban már hivatalos versenyeket is rendeznek a hatóságok az önjelölt mestereknek. Ezzel is biztatva a fiatalokat, hogy inkább értelmes „versenyeken” kamatoztassák a tudásukat, és ne tiltottan végezzék a falfestést. Igen komoly szponzorai és díjai vannak az összejöveteleknek, ahol normális zsűri bírálja el a műveket. Az H-GRAF oldalán Magyarország legjobb graffitijeiből láthatunk válogatást. Tonaszámra nézgethetjük a jobbnál jobb festményeket, csoportokra leosztva. Külön kategóriákban szerepelnek a tűzfalakon díszelő képek, a vonatok oldalára festett alkotások, és az összevissza felskiccellt ábrák. Színes és fekete-fehér, komolyabb és egyszerűbb nonfiguratív képek is szerepelnek a listákon. A számotokra legjobban tetszőkre még szavazni is lehet.



A LEGJOBBAK LEGJOBBJAI

<http://www.legjobblap.hu>

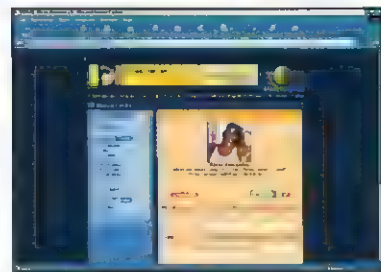
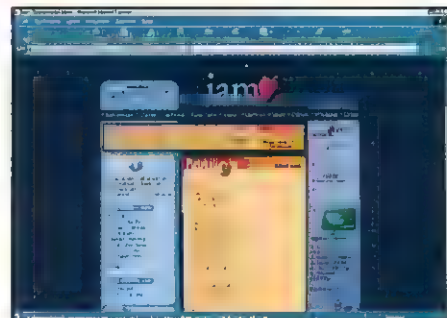


Már előfordult egy párszor, hogy olyan linkeket kerestem, ahol egyszerre szerepel több érdekes és szórakoztató oldal linkje. Ez főleg akkor lehet jó, amikor egy új felhasználót ültetünk gép elé. Nekik általában a jót, szépet, és érdekeset kell megmutatni ahhoz, hogy lekössük őket. Ennek az egyik legjobb módja, ha a számukra figyelemfelkeltő dolgokat próbálunk felvonultatni. Bármennyire is hihetetlen, de nagyon nehéz az ilyen oldalak keresése. Jó pár alkalommal juthatunk el egy olyan linkre, ahol a keresőkön szereplő feltételeknek még a nyomát sem látjuk. Azért van kivétel, ugyanis előfordul, hogy a lehető legunalmasabb, vagy legsivárabb témákkal foglalkozó oldalakon lehetünk rá egy eldugott banner-ra. Ilyen eset vezetett el a legjobblap.hu-ra is. Egy teljesen érdektelen oldal alján díszelgett a link, az érdekes weboldalak címszó alatt. Rákattintva pedig maga a Kánaán. Egy oldal, ahol kategóriákba szedve találhatók meg az ország legjobb linkjei. Minden oldal megkapja a maga csillagját, ezzel jelezve mennyire érdemes ellátogatni rá. Az is látható, milyen nyelveken érhető el az adott oldal, és mi a fő témája. Néhány külföldi linkre is rálelhetünk, de a legjobbak a magyar oldalak. Nem is gondolná az ember, mennyi jó téma érhető el úgy, hogy idegen nyelven sem kell érteni.

A LEGPLETYKÁSABB LEKVÁR

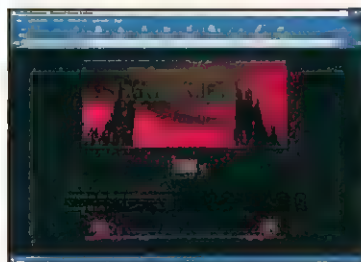
<http://www.jam.hu/SID0X4b65db01dda35051527f19e408d32150/index.cml>

Valahogy a Kacsá Magazin jut eszembe, miközben a Jam Lapjaira téved a szemem. Őszintén bevallom, számomra kissé szemétdolog, amikor köztiszteltben álló személyek életéből derítenek ki dolgokat, hogy azzal porig alázzák az illető tekintélyét. Aztán még ez sem elég: a végén, amikor már teljesen ellehetetleníték, csavarnak az egészen még egyet. Azzal természetesen én is egyetértek, hogy néhány milliárdosra ráhúzzák a vizes lepedőt, de határa mindennek van. A sztárok világa nem éppen irigylésre méltó. Senkinek sem kívánnám azt a hatalmas mennyiségű szopódást, amit naponta át kell élniük a „hímév üldözötteinek”. Minden reggel pontos ébresztő, torna, reggeli, fodrász és sminkes meg gyűró, egésznapos futás, aztán ágybabujás a hajnalok hajnalán (valami eszméletlen j nővel... szegények... — VargaB.). Ja, a kacsára visszatérve. Mindenkinél vannak az életében botlások, még akkor is, ha sztár az illető. A Jam jó példa arra, hogyan lehet poénosan, és sértőgetések nélkül pletykálni a hírességekről. Az oldalon az összes híresebb magyar és külföldi sztárról olvashatunk némi érdekességet. A különlegesség az, hogy a lapon nem hivatalos hírek olvashatók. Itt a köznép mondhatja el a pletykáit. Minden személyhez tartozik valami hír (álhír), amiről aztán szabadon dumálhatnak. Hozzáíthatjuk a véleményünket, megvitathatjuk a dolgokat a fórumon. Emellett chatek, hírkereső oldalak, szavazólapok, és érdekes játékok várnak a látogatókra.



NAGYON SZELLEMES.

<http://theshadowlands.net/home1.htm>, <http://www.sjgr.org/video.htm>



„Éppen azt ígérgette magának, hogy soha többé nem jön el elebe a kísértetjárta házba, csak egyszer kerüljön ki innét. Úgy tűnt egy pillanatra, hogy a tőle két-három méterre lebegő fénylabda észre sem vette. Ekkor Robert megpróbált elmozdulni a fal mellől, ahol eddig állt. A kezében tartott apró kamera akkuja, mintha valami rejtélyes erő járná körül, elkezdett hunyorgogva halványulni. Idegei végképp felmondták a szolgálatot, amit tetézett a fénylabda közepében (mint valami szem) felvillanó két vörös fénysugár halvány alakja. Eldobta az immár teljesen kimerült kamerát, és örült iramban szedve a lépcsőfokokat, kirohant a gázlámpákkal megvilágított jéghideg londoni télbe. Másnap, a bemeérszkedők semmiféle kamerát nem találtak a helyszínen.” Az alábbi idézet, a SHADOWLANDS oldalán olvasható, egy a közel-múltban végrehajtott szellemjárta ház felderítésének történetéből. Már régóta kerestem hasonló kvalitású oldalt vagy oldalakat, ahol némi bizonyosság is fellelhető a szellemvilág kísértő lényeiről. Ez idáig csak hülye történetek voltak olvashatók, melyekhez még csak egy kép sem készült a helyszínről. A hatalmas tuli vízszint itt már látható. Komplet video felvételek nézhetőek meg, vagy tölthetőek le a site-ról. Akartok igazi szellemeket látni? Akkor érdemes megnézni őket. Egynémely annyira érdekes, hogy haza is vittem tanulmányozni őket. Ha valaki profi szellemvadász szeretne lenni, ugyancsak rálelhet a legjobb tippekre, és még a felszerelésről is megkapható a legjobb tájékoztató.

-Uriel-



A HÓNAP BOMLÁJA



A legnagyobb kincs

A Nagy Tüzeket csak a legszerencésebbek élték túl. A Tűz utáni Hosszú Telet pedig csak a legkeményebbek. A Földön éveken keresztül az alkony szürkés, borongós nappalai váltották a koromfekete éjszakákat, mérges eső szemerkélt vagy beteg por. Néha a változatoság kedvéért feketés hó borította a földeket és mindig nagyon hideg volt. Az emberiség maradéka elfelejtette a színeket és ennél többet is. Elfelejtette mi volt a Nagy Tűzek előtt, ami eljövetelekor szinte mindent felémésztett, a gombafelhők a mennyország kapujáig értek. A túlélők már nem tudták miért tört ki a háború, legtöbbjük szerint ez számukra nem is fontos. Egyetlen dolog számít: életben maradni. Hogyan? Az nem számít...

A fiú egy domb takarásában kushadt. Az utat figyelte maga előtt, ahol a fosztogatók most éppen megint ordibáltak egymással. A vita egy krómozott fémdarab miatt robbant ki, az egyik szutykos képű a magáénak akarta, de az a tárgy sokkal nagyobb érték, semhogy csak úgy megkapja felfedezése jutalmaként. Pillanatok alatt elmérgesedett a vita és a fickók az erő jogán fogják eldönteni kié lesz a kincs — ezt a fiú biztosan tudta.

A konvoj a törzs előző nap támadt meg. Nem ütöttek rajtuk nyíltan, hanem csapdát állítottak egy kanyonban. A fiú távolról figyelte a törzs ádáz igyekezetét, ahogy egy nagy és számos kisebb sziklát halmoznak fel az út fölé, egyik kiálló sziklaplatón. Tudták hogy jönni fognak a gépekkel haladók, — ahogy ők nevezték ezt a nagyon gazdag és hatalmas karavántörzset — régi elszámolnivalójuk volt már nekik velük. A munka végeztével aztán várak a bosszúra és zsákmányra éhesek türelmével. Így a fiú is várt.

A nap már lemenőben volt, amikor a gépekkel haladók a kanyonba értek. Nem tartottak csapdától, nem is gondoltak rá, sokkal nagyobb gondjuk volt ennél. A várakozók, a felhalmozott sziklák mögött lapuló törzs és egy másik rejtékhelyen gubbasztó fiú látta a gépeken hogy sok alig vánszorog, és a szokottnál is hangosabban dörögnek, de látta a sebesülteket és a halottakat is, akiket magukkal hoztak. A gépekkel haladókat nem sokkal ez előtt támadás érte és most menekülnek, ez nyilvánvaló. Ezért nem küldtek előre

felderítőket kétkerekű gépeiken, és ezért követték el azt a hibát, hogy alkonyatkor hatolnak be a kanyonba, ahol... ahol a csapda várt rájuk.

A fiú egészen jól rálátott az alatta vonuló kocsisorra. Elámult a gépekkel haladók gazdagságán, amit a rengetek működő jármű jelentett. A járgányok igazi különlegességek voltak: mindegyikben egy — egy család lakott, de utazott, hurcolta a portékáit, és ha kellett harcolt is. Ezeknek a kíváncsoknak a járművek többekévé meg is feleltek. A csapdát állító törzs tagjai a konvoj utolsó tagját nézték ki maguknak, ha azt a gépet sikerül elszakítaniuk a többitől: nyert ügyük van.

A kocsisor vége lassan közeledett, az utolsó járgány nem tartozott a legnagyobbak közé, de a fiú számítása szerint kerekén így is akkorák voltak, mint ő maga. A teteje, vagyis ahol a géppuskaállványok sorakoztak pedig legalább hatszor-nyolcszor olyan magas volt, mint őnmaga feltartott kézzel.

Álmélkodásából fűlsüketítő robaj térítette magához még látta, ahogyan a lezuhanó hatalmas szikla az utolsó járgány elejét összezúzza, de aztán a felverődött finom por pillanatok alatt mindent eltakarta. Még ez is a csapdaállítók malmára hajtotta a vizet. A porfelhőben a konvojnak nem volt kedve további veszteségeket szenvedni, dörög, harákoló gépeiket erősebb haladásra kényszerítették. Még halált lövő botjaikból sem adtak le sok lövést, hiszen nem volt kire, nem követte őket senki. Pár perc múlva a konvoj végleg eltűnt a szem elől és a porfelhő is leülepedett.

A fiú alatt kibontakozó látvány egyszerre volt rémületes és lenyűgöző. A felülről lezuhanó soktonnás sziklatömb a gépmonstrum pofáját belepaszírozta a kanyon földjébe. A járgány hátsó fele éppen ezért a levegőbe emelkedett, nem túl magasra, de ahhoz éppen eléggé, hogy a benne lévő tárgyak (embekek?) az eleje felé sodródjanak, akár egy süllyedő hajón. Ez a lehetetlen állapot nem tartott sokáig, a hátsó fél a szakadó-hajló fém sikoltásával adta mindenki tudtára, hogy újra talajt fog: a járgány közepén guszztustalan reccsenéssel kettétörtött. Ekkor a törzs tagjai már sokadik örömköltésüket hallatták, igaz a gépezet közelébe csak órákkal később merészkedtek.

Pirkadatra az éjszaka folyamán

látott és hallott hangok végleg megszűntek. Eleinte a fények tartották izgalomban a támadókat — és ébren a fiút. A folyékony tűz vörös és narancssárga patakokban szivárgott a roncs réseiből, ami a leselkedők számára úgy tűnt, mintha egy haldokló szörny utolsó vércseppjei távoznának megsebzett testéből. Aztán néha kék fények keltek, amik szikráztak és sziszegtek, míg egy-egy felbőfentett kis füstpamacs után végleg el nem tűntek. A hang is a gép belsejéből jött és igaz, hogy csak egy haldokló segélykiáltásai voltak, mégis a legfélelmetesebb volt mind közül. Majd reggelig kitarott.

Ha ezek kinyírják egymást, én is végre odamehetek a kincsekhez, gondolta a fiú. A törzsbéliek már jó ideje fosztogattak, pontosabban inkább rámtoltak kiéle a roncsból. Amit az útról állva elértek azt hátradobálták, hogy később válogathassanak közöttük, de a gép belsejébe belépni még egyiknek sem volt bátorsága. Még eddig. Az igazi értékek pedig biztosan ott rejtőznek...

A törzsbéliek végül mégsem ütöttek agyon egymást, hanem kiegyeztek, majd pár órányi bogaraszás után a lehető legtöbb „kincset” — a krómozott cső, porcelán babák, konzervek, cserepes növény, benzineskanna, CD-lemezek, töltőtollak és más valaha hasznos eszközök tömkelegét magukkal véve elslattyogtak a táboruk felé. Mivel mindegyikük részesülni akart a győzteseket megillető örömmünneplésben otthon, nem hagytak őrszemet a roncs mellett. Minek is, hiszen lehet, hogy a következő holdtöltéig még vadállat se jár az úton, nem hogy olyasvalaki, akinek felkeltheti az érdeklődését a zsákmány — gondolták.

A fiú szülei emlékéit áldotta, hisz nem hitte, hogy ekkora szerencséje lesz rövid időn belül. Most övé az egész roncs, amíg vissza nem térnek, az legalább egy fél nap, ha nem egy egész. Óvatosan leereszkedett a kanyonba és lassan megközelítette a járművet. A körülötte szanaszét heverő limlomot már megtaposták vagy tönkretették a törzsbéliek, ha valami igazán érdekeset akar, akkor be kell másznia a gép belsejébe.

Azon a részen, ahol kettétört, most óriási lyuk tátongott. Látta a pengeélessé szakadt páncélzatot, a felső szintről kócos hajfonatként lelógó

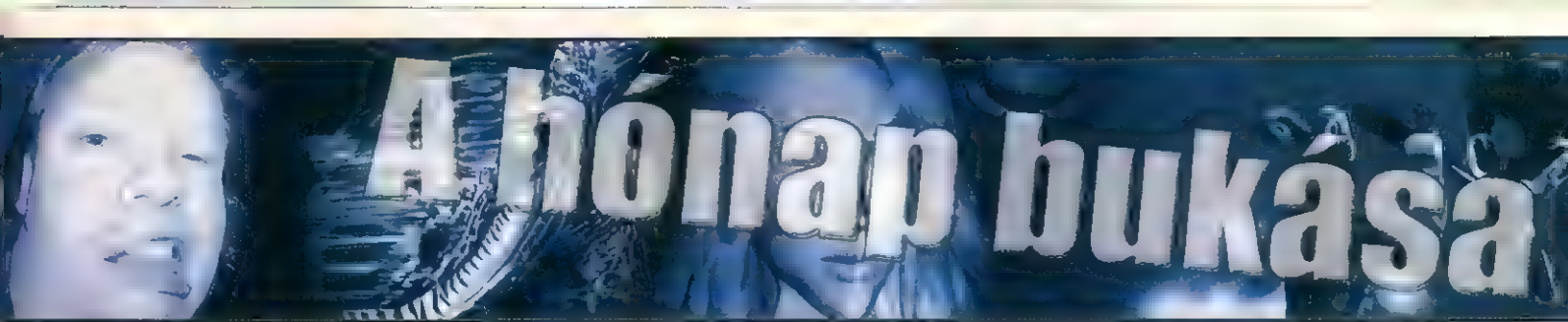
kábelrengeteget... és a mögötte homályba burkolódzó belső részt. Nem tétozva tovább, bemászott a roncs alsó szintjére, próbált nem hozzá érni az éjszaka még kéken sziszegő fémkigyókhoz és már ott is volt a gép gyomrában. Az égett szag szinte elviselhetetlen volt és a sötétség is nagyobb, mint gondolta. Óvatosan továbblépett a bejáratnál éppen körbekémlelt, amikor meghallotta a nyöszörgést, ide, ide, segítség, kérem — könyörgött valaki, hangjából ítélve öregember. A fiú megrettent, el akart menekülni, de újra hallotta a könyörgést és megéset a szíve. Pár lépés után felfedezett egy emberi alakot, ott feküdt egy ledől faliszekrény alatt. Már alig lélegzett, de a szemei a fiúra szegeződtek, a szája szinte hangtalanul formálta: segíts...

A szekrényt nem is volt olyan nehéz leszedni vénemberről, mint gondolta, az öregre talpra állítani viszont annál inkább: Azt mondta, nagyon fájt, ha lélegzik, de meghálálja, hogy megmentette az életét. A fiú megígérte, hogy elrejtje a törzsbéliek elől, az öreg pedig azt, hogy cserébe megkapja a lehető legértékesebb kincset, amit adni tud. Megtanítalak olvasni, mert ha el tudod olvasni a régiek könyveit, mindet megtudhatsz belőlük, amire életed során szükség lehet... - magyarázta.

Néhány nap múlva, amikor az öreg már jobban lett egy rejtékhely mélyén, azt mondta beváltja az ígértét. Maga mellé ültette a fiút és hátizsákjából elővett valami olyasmit, amit a fiú még soha sem látott. Az egész járművet kirabolhatják, nem számít, ha ez megmarad! Papírnak nevezik, mesélte az öreg, miközben óvatosan kicsomagolta a füzetet. Övni kell, mert könnyen tönkremegy, azért is ilyen értékes mára, mert csak nagyon kevés maradt fenn. A papíron vannak betűk, magyarázta, amiket ha el tudsz olvasni, olyan mintha beszélnének hozzád más emberek. Látod, ennek ez elején is számos betű van, benne pedig még sokkal több. Ebből fogsz megtanulni olvasni, az elejére az van írva, hogy...

Mi van írva annak a füzetnek az elejére, amiből a fiú megtanul olvasni? Ezt könnyű megtudni, elég ha becsukod azt, amit olvasol...

Balage



Holy Sword - The Ring

Alig pár napja csupán, hogy VargaB valami 3D-s manga remek szemléljére szánta el magát. Ha emlékeim nem csalnak, voltak abban házak, meg talaj, s rengeteg sprite karakter. Olyasféle karakterek, melyek részletessége révén azt sem lehetett egyértelműen kizárni, hogy valami jópofa darab lehez ez a — mint később megtudtam — Holy Sword című projekt. Egy váratlan pillanatban érkezik Balage, kit meglepetésszerűen ér a felismerés — pillanatokon belül kezébe nyomattatik a Szentséges — khhhhmmmm — Holy Sword Korong, az arról való cikk megírásának célzából kifolyólag. Mondom is neki kétesnek szánt pófával, hogy nagyon legyen résen: sprite figurákat használj a mű, jókat lehet rajta alázn. Látom is a fején, hogy örül. Aztán pár nap múlva VargaB nem rest megzavarni legédesebb álmomat, s mielőbbi befáradásra buzdít — mint jelzi, megvan a Hónap Bukása. S lévén, minden munkahő legüdvözlendőbb történései közé tartozik ez, megyek is erősen. A korongon ismerős felirat: Holy Sword. „Hádedeháteznemeaze...” VargaB ridegen felel, mint 100-ből 23673-szor általában: „— De igen. A Balage visszahozta mert ez olyan sz*r, hogy csak Hónap Bukása lehet belőle. Úgyhogy vidd, ne magyarázz!” Kérdem tőle, jön-e füstölni. VargaB igennel felel, mint ezen kérdésre 10-ből 10-szer általában. (Múltkor már pedzegettem neki a leszokás gondolatát, felhívván figyelmét a dohányzás érzécsítő hatásaira, stb... ám van egy trükkje: esténként felhőrpint egy pohár borocskát, mely ugyebár ippeghogy értécsítő hatással bír. Így elvisíkon, ugyanott van az ember. Próbáltam.



Működik.) Immár láttam, hallottam, éreztem a Holy Swordöt. Emléke örökké velem marad. De azért titkom remélem, hogy talán mégsem.

Prezentáció

Immár kétség sem fér hozzá, hogy bizonyos fejlesztők tömeges mangagyalázat-előállításra alkalmas motorok megalkotását tűzték ki céljukul. A fejlemények pedig azt mutatják immár, hogy elhatározásaikat tettek, méghozzá rettentő tettek révén meg is valósítják. Érkezett a Battle of Youstrass, s most a Holy Sword. Sőt, bizonyos szempontok szerint a Dreamcast klasszikus Hundred Swords PC adaptációját sem tartanám túlzásnak egy kalap alá venni ezen Csodákkal. Legalábbis, amit a ma fejlesztéseitől elvárható jegyekhez képest mutatnak fel ezek a játékok. Honnan is lehet felismerni egy mangamoslékot? Nos, első s legfontosabb jellemzőjük a 640*480-as fix felbontás. Ha ilyenekkel találkozunk, úgy már érdemes padló helyett gyanút fognunk. Aztán ha beindul — s ekkor már rendszerint beindul —



a nyolcvanas évek arcade kultúrájára oly jellemző, hangszerelességében ódon MIDI-kre emlékeztető zenei aláfestés, úgy szinte már biztos: újabb mangagyalázat érkezett. Félreértés ne essék: ezen jegyeken túl még lehetne egy játék remek (lásd Guilty Gear X). Ám ezen művek nyúlótlésekor, mintha picit PC-nk folyamatos légzésproblémákkal küzdene — csak azt várja az ember, mikor dobja be a törülközőt a csapnivalóan gyenge, szemmel érzékelhetően is botrányosan rossz kóddal szemben. A közelmúlt során megjelent, fent említett mangagyalázatok mindezen jegyek büszke tulajdonosainak vallhatják magukat — ám aki azt hitte, ezt fokozni lehetetlenség, az először csak fél szemmel merészszeje lecsekkolni a Holy Swordöt. S ha nem fordul le a székről, úgy lehet tovább kísérletezgetni. Hát igen — első pillantásra még megehetőnek tűnhet a perspektivikus szaladgáló kamera, a térképen lézengő, sok színes sprite. Az ember azt gondolja: „hja, VargaB nyilván nem akarja leterhelni a gépét munka közben, így nem futtatja nagy felbontásban. S naná, hogy szaggat kicsit — hiszen a háttérben VargaB rendszerint egyszerre designol, egyszerre zenél, egyszerre letölt — multítask a csóka, meg a gépe is.” Nem úgy van ám az — tökmindegy, mi duruzsol alattad, géperő avagy GeForce chipset: a Holy Sword motorja egyszerűen rossz. A Hundred Swords ehhez képest tükörsima, a Battle of Youstrass ehhez képest kiforrott alapvetés. Installálást követően egyszer hajlandó elindulni, aztán nem hajlandó. Restart. Megint megy egy

kört, aztán kétszer megfagy. Remek-ség. Szinte már válaszáért kiált a kérdés: mi is ez?

...hát... mittudomén...

Ez persze csak vicc, a rutinos szemlélő azért képes megállapítani hogy elmékedésünk tárgya egy, a Final Fantasy-re, Zeldákra hajazó manga RPG szeretne lenni, s meg kell hagyni: az ehhez szükséges követelmények birtokában óhajítja magát ezen poszton tudni. Mágiarendszer, formációk, temérdek tulajdonság, stb. stb. Mégis, rezzenéstelenül állíthatjuk, hogy az egész nem ér semmit, de semmit, de „semmitse — nem.” 2002-ben jelentkezni egy efféle, mind stabilitás, kezelhetőség, valamint prezentáció szintjén is megbocsáthatatlan gyengeségekkel küzdő főmedvényel ugyanis, még a legnagyobb szerűbb RPG szisztéma, avagy sztori esetleges voltát is megölné. No azért ne tessék sopánkodni — a kezdő dialógus főhősünk jó édes anyukájával azért nem vetít előre sosem látott-hallott minőségű történetet. Ám ezzel együtt is meg kell hagyni, hogy az alkotók dolgoztak a Holy Swords szisztémán s sztorin. Legközelebb csak programot kell írniuk mellé, s akkor újra foglalkozunk vele. Bizony!

by GYZ



Csevegő

Rendszerekalkalmazásával kezdeni egy új évet ugyan nem túl élvezetes, ám igen praktikus. Tudván tudva, hogy egy alapvetően kiegyensúlyozott lelkületű PC átlag évente egyszer, kedvezőtlen konstelláció esetén kétszer, háromszor hajlamos összeomlani — célszerű lehet már az új szezon elején tülesni azon. A most havi számban debütált Alien™ s én már meg is tettük ezt — így friss, üde, fiatalos rendszerrel nézünk az elkövetkező időszakok élébe. (Megnyugtatóan közlöm: az itt rezidens PC-n futó Sonique már most Illegal Operation üzenettel követ el harakirit minden startup alkalmával.) Hallgassuk először Alien™ történetét, kiemelt figyelmet szentelve a hazánk PC szervezeti jellemző olajosodottság magas fokának. Enyhítő körülményként jelezzük, az alanti történetben nem kis szerepe lehetett a karácsonyi hisztériának. Kapcsoljuk az LV426-ot.

Hi!
Karácsonyiról már lekéstem, ezért „csak” Boldog és KByte főszereplésében sikeres Új Évet Kívánok.
(ez kedves — de kinek?)
Amúgy elég idegesítő amikor az ember pécéjének elszáll a tápja és vele együtt a többi alkatrész is. És milyen nehéz volt beszerezni mindent, így karácsony előtt. A cég akihez elvittem a gépem már régi ismerősök, gondoltam így kicsit gyorsabban fog menni az ügyintézés. Háááát, tévedni emberi dolog. Elvittem a szervizbe a gépet és mondtam a hibát, amit otthon is meg tudtam állapítani. Táp kampec, vinyó szintűgy. Eltelik három nap. Megyek, hogy megkérdézzem van e nagyobb baj (bár a legnagyobb a winsci, mert rajta volt az összes képem és emiatt már nagyon ideges voltam.) Mondja a srác nagy büszkén, hoigy neki is sikerült meállapítani, hogy a vinyó és a táp tényleg nem működik. Baró, de ezt eddig is tudtam. Kiderül a nagykerben nincs táp. Éljen, még három nap várakozás. Következő látogatásomkor már előrébb jutott. Megállapította az alaplap is jobb létre térte. Hát nincs mit tenni kell valami. Kérdezem miket menyiért tudnak szerezni. Ez se ment zökkenőmentesen. Még pár nap várakozás, mert „nagyon elfoglaltak”. Hát jó végre rendelnek egy bizonyos alaplapot, erre az már nem lessz időm, csak jövőre. OK. Akkor másikat. Megint várakozás. Bemegyek a boltba, mondják sikerült szerezni, de van egy kis bökkenő. Már kezdtem volna örülni, de sikerül

lelombozniuk. A beszerző srácot kirabolták valamelyik nagykerenél. Még pár nap várakozás, és ismét be. Megvan minden, már csak keveset kell várni, míg beszereili. ez szokás szerint pár nap. Megyek érte, nagy örömmel, erre kiderül a CD-ROM is már csak a másvilágon tud olvasni. Hát én nem mentem utána, akkor ez is cserére szorul. 2 óra várakozás után boldogan vittem a gépem haza 23.-án. Már csak a kicsipuha ablakocskákat kellett kétszer telepíteni, és írhattam is ezt a mailt. Na csá
ALIEN™
Pfúúúú, borzasztó lehúzás lehet karácsony tájékán rohanganl egy atomjaira hullott konfiggal. A bizonytalanság, a megválaszolatlan kérdések — vajon elszállt-e a Madonna Home Video, vajon megvan-e még az a screenshot, ahol tizenhárom fickót zúzó le pajszerrel, vajon leten-e a legjobb gitáros, stb-stb. Nekem még bohó ifjúkoromban szállt el az Amigám meghajtója, míg Bálint barátommal rá nem jöttünk, hogy csak oldalára kell állítani az egész cuccot. Korai PS2 konszepsőn. S noha egy oldalára fordított Amiga az esetek többségében elég furcsa látványt nyújt — nem beszélve a gépelés körülményességéről — a modell még ma is üzemképes. Ez már valami, mi? Szóval, hogy kataklizma. Képzelték: ez a szegény kis PC, mely oly nagyfokú áhítattal tűri a klímapirozást — bár a keyboardot már nem lehet összepattintani, hüpp — a közelmúltban gazdatest lett. Letámadta a W95CIVH névre hallgató vírus. Léven első, s remélhetőleg jó ideig egyetlen vírussal való konfrontáción volt és, ismertetném a diagnosztika, valamint a dögöl történő csatározás egyes fázisait. Na most tudni kell, hogy jómagam nem használok vírushergelőket. Megvan az a tulajdonságuk, hogy startup alkalmával mindent s mindenkit hosszasan méricskélnek egy esetleges parazita nyomait kutatóván, egy GyZ pedig többek között hallatlan tempójáról, valamint relativ lustaságáról nevezetes — így minden indításakor kívánni a vírushergelő jóváhagyását, oáááá — nem jó, nagyon nem jó. Aztán egy szép napon az ember menne fel a netre, konzultálódó elektronikus postatádjával, avagy becsekkolni az Uriel féle oldalakat. S placcs: nem indul az Explorer. Valami „Internet provider not found or currently unavailable” féle műsort sugároz a stóc, ám a rutinos jüzer jól tudja:

a hiba nem itt van. S tudja azt is: a technikai ügyfélszolgálaton maximum egy kellemes hangú bórral konzultálhatna, ki bármely időben kész elregélni az optimális körülmények között történő csatlakozás feltételeit. No para: ott a control panel, és a dial up networking — s lőn: innen meghívható a háló. Nagyjó. Aztán mikor eltelik pár nap, s az emberfiát újra számítógépközelbe szólítaná a szükség, a Hypersnap — mely program screenshot készítésre használatos, sőt az itt publikált kritikák képi felhozatalának 99%-a is azzal készül, bizony — közli, hogy ő most valószínűleg vírusgazda, úgyhogy hagyjam békibe. Majd kinyírja magát. Így: „gyzmutatja”. Ekkor az emberfia már hajlamos ajakszegleteit a lehető legtávolabb húzni egymástól, hogy aztán belefogjon kedvenc kis képlópójának pályolgtatásába. De az egész „hász nó effekt:” a Hypersnap továbbra is igen ingerült, igen beteg, s igen elutasító: „Valószínűleg vírusgazda vagyok, szkenneld be a vinyódat, és haggyál békibe!” Félórányi kísérletezés után az ember elregéli a „há’ b’szdmeg...” kezdetű varázsigét, majd újabb nyomok után kutat. Ahhh! Meg is leli azt az ellenállhatatlan, édes-kicsi, ingyom-bingyom csurimadár Half-Life shortcutot a desktopon, s szinte tudattalanul nyom rajta egy kövérduplaclicket, gondolván: majd öök egy keveset, s közben tűnődök a hiba lehetséges okozatain. Nem úgy ’at! Azt a Half-Life közli, hogy: „your HL executable has been modified. Please consult your...” Áááááá! Nem veheted el tőlem, nem veheted el! De bizony, a vírus elveheti. A használó kezdeti ataxia tükrében elvergődik az Explorerig, miközben csendesesen mantráztat magában, a Nagyfiú legyen már olyan jó, s engedje fel a netre — letölt ő minden vírushergelőt szépen, jól, lelkiismeretesen, csak ne halódjon itt meg neki mindenki. Pfú, első objektív kámplitűd. Neten vagyok. A’nyád! Ez meleg volt. Izzítom is a Kazaa Media Desktopot, majd három óra elmúltával zwei darab, ultrafrankónak mondott vírushergelővel látvozm a valónak hitt világba. Nagylaza, röffentsük be Egyeskét. Prrrrr! Prrrrr-rp-rp-rp-rp. Közli a csomag, majd buzgón installál. Pár perc múltán már lehet is szkennelni. Szkennel. És szkennel. És szkennel és szkennel és szkennel. Aztán valami kéz tűnik fel, mely

egy felettébb undorító lényt szorongat ujjai között. Atyavilág, itt a genyóputtony! W95CIVH, veszedelmes, éhes, irgalmatlan, s megfertőzte a Burger Time-ot! Pudingpróba, kísérletet teszek említett zip állomány megnyitására. Nem működik. Nosza, felkérem a vírushergelőt, nyúvassza ki a klasszikusban lappangó parazitát. Készséggel így tesz — a Burget Time működik! Dejó, nyomok is egy high score gyanús menetet. Szkennel tovább a hergelő, berregtetli a vinyót úgy, hogy az már nekem kellemetlen. S lőn! Újabb gazdatest. Majd újabb s újabb s újabb. Egyeske tisztít, szkennel, tisztít, szkennel — aztán illet szól: „Te öreg, a helyzet az, hogy egy egészen nagy vödör sz’rban turkálunk két egészen kicsi bottal, úgyhogy érdemes lenne becsekkolni a Boot Recordodat, hm?” Perszapersze! Csak tedd, amit jónak látsz, Egyeske! Restart. A Boot Record — phúúúú — érintetlen. Szkennelünk tovább. S micsoda jó hecc: Egyeskének csak a Hypersnap kedvetlenségéhez mérhető módon van arca közölni, hogy: „ajajajajajaj — engem is megfertőzött a vírus, sorryka.” Ezen ponton már nincs mit tenni, az ember vagy lerugja pörgőből a monitort, vagy félrevonul kicsit kontemplálni, afféle Gondolkodó pózban. Én az utóbbit választottam, jőllehet 99-szer kellett elszámolnom tízig a döntés meghozatala előtt. A vírus eszerint nemcsak hogy terjeng, de már ott lappang minden második szektorban. Ötletszerűen nyitogatok meg pár képet, csodálkozom, pár kedvenckém miért is kezd babrálni a monitor hertzkalibrációját. Oppá, jobb lesz szépen nem nyitogatni. A maradék vírushergelőt már régen megcsócsálta a W95CIVH, irány hát a net — hátha alapon. Megkísérlek letölteni egy képet, mely le is jőn. Megnyitnám, de nem lehet — legrosszabb félelmeim beigazolódtak. A vírus immár minden új keletű file-t instant jelleggel támad be. Hát ez elég rossz. Mp3-ak, dokumentumok, mozik, pár alkalmazás — ennyi tűnik épnek s makulátlannak. De ki tudja, meddig? Így az ember letarhája az öccsét egy vinyóra, hadd nyomjon már egy kővér backupot a nélkülözhetetlen, még egészséges fileokról, aztán az elkövetkező napot s az aztánit a szakszerkezet közvetlen közelségében kényszerül tölteni.

A következő lépés ridegen, ám kárlehetetlenül hangzik: **Format C. Enter Volume Label 11 characters, Enter for none. Pity-plty-plty. Volume label is SaboteuR.**

And now... for the Óévnyagó Intermezzó!

Hahhh... Megint itt van. A Karácsony. Mintha csak tavaly lett volna (lehet, hogy tényleg tavaly volt...?). De Karácsonyból sose elég! Beüttemezett sablonunk: Hisz maga az Élet is egy naggyon hosszú Karácsony: életünk minden napja egy - egy ajándék!

Na, de hamár itt van (a Kajácsony), álljunk meg egy percre és csodáljuk különlegességét! Mindenki parázik („Mi a ***-t vegyek annak a ###-nak?”); a plázákban, cicicenterekben egymást öli a vásárlótömeg egy-egy ritkaság számba menő éneklő karácsonyfaért vagy pacalpörkölt készítő készülékért; a kereskedelmi adók hangulatos karácsonyi műsorokkal árasztják el a nézőket, mikben télapóruhás bácsik gépkarabéllyal teremtik meg a békés karácsonyt a bűntől hemzsegtető metropoliszok ártatlan lakóinak; a forgalmi dugókban a hófeketítő szmog keveredik, a kiszűrődő karácsonyi dalok hangfoszlányaival és a sofőrök heves anyázásával... hiába a Szeretet Ünnepeinek miliője — hogy azt ne mondjam - filíngje utánoszthatatlan.

De nincs is annál szebb, amikor a család összejön az ünnepekre, együtt vacsorázik, beszélget és egyáltalán: törődik egymással. Ebben áll a Karácsony lényege, ez a Karácsony! Persze az sem utolsó érzés, amikor az ajándék díszes csomagolásból egy Geforsz4 UltraProMMX csusszan ki:) De mit is akartam mondani? Ya, persze! Hát akkor kívánnék az 576 tímek és lelkes olvasótáborának nagyon kellemes Karácsonyi Ünnepeket, és sikereket, szuper gamekban, előfizetőkben gazdag, és bugokban, klónokban, „mintegyekben”: szegény Újévet kívánok!

Tök vótam, vagyok, lesznek Neked is hasonló jókat, Tök! Megnyugtatlak: a mintegy-készletek elfogytak, utánnyomást nem tervezünk. Mindazonáltal, be nem kalkulált mintegy-készletek meglepetésszerű beérkezése esetén, említett mintegyek ugyancsak meglepetésszerű használatának jogát fenntartom, mintegy.

Hey Yo B. + 576 Team :) Aminap olvasom a Chewy-t, erre miket látok... Gyézé meg vmi Peti gyerek Keményen emuizgatnak...:) Mielőtt még vki szépen felírna a beutalót a szanatóriumba, elmesélem, hogy Emulátorokról van szó...:) Gondoltam megosztom a nagyérdeművel néhány gondolatot a témával kapcsolatban... (újítások rulz) Még valamikor tavalyelőtt kezdődött, mikor komolyabban, az FPS szóra az ezredmásodperc tört része alatt reagáló fejünket a témára irányítottuk... most azt kellene mondanom, hogy igen, természetesen minden tes game testing művelete után toroltuk a cuccost, de asszem felesleges lenne, mert minek...:) Nah, a lényeg, hogy annyi, de annyi sok új cuccos leledzik manapság, s közben annyi új régi game közül válogathat az ember, hogy a végén azt sem tudja, mivel játszik éppen... mint rajtam kívül még olyan sokan, végigéltük a Spectrum/Commodore párostól kezdődően az amigán át a pc-s, konzolos korszakot, eljutunk egy olyan pontra, hogy ehhez nosztalgizni kellene egy kicsit... de hol is, merre is keressük? Ekkor jött az Emu mánia, a Romvadász korszak, melynek aztán meg is lett az eredménye. Olyan játékokkal kezdünk játszani, amelyeket Európában még csak kép szintjén sem játhatott a lelkes „gémer”, aztán ez később magával rántotta a többi hasonló „hozzáférhető elméletileg, de nem tudom hazacipelni a játékgépet a teremből, hogy ne vegyék észre” Game-kat is... Így aztán elkezdődött... Emlékeztünk rájuk, de címetek nem tudunk és jött a: te figy, emléxel, volt valami cucc, ahol valami Szamurájok ütlegelték egymást, stb... Eleinte még csak ömlesztve, aztán nem sokkal később már nem csak arcade gépek, hanem otthoni konzolok Rom másolatára is vadászunk... SNK, MAME, Sega-N konzolok mindennemű változatai, Arcadebol a Segások, Capcomos rendszerek Rom illetve HDD imagejei, és stb...stb... Ezekről csak annyit, hogy az eltérő rendszerekhez mind más és más Emu tartozik (1-2 multi kivétellel: lásd: MAME, vagy Kawaks, stb...) , persze vannak rosszabbak és jobbakk is... (GyZ-nek üzenem, hogy N64-ből jelenleg a TRWin a legjobb: Még a zelda2-t is viszi:) Természetesen vannak olyanok is, amiket csak non-publicosan lehetett megszerezni, pl. a Killer Instinct 1-2 HD imagejeit kemény 430 Mega:) saját Ultra 64 Arcade gép emulátorral, vagy említhetném a Street Fighter istentudja hanyadik, Ex3Plus vagy III, Zero - Alpha 2 változatát, amely Kemely CP2/S / S3 /

ZN-1 Generációs masina.. Nagyjából ennyit szerettem volna megosztani a T. nagyérdeművel, persze cikkek 10-oldalait lehetne írni a dologról... Még talán annyi, hogy ezt külföldön már régóta ismerik, vannak országok, melyek keményen nyomulnak a témával... pl. franciák, csak picike országunkban nem tud a Gamer társadalom róla...T. a kivételnek :) Az 576 Fórumában is van 1 topic, ami ezzel foglalkozik, így ha érdekel vkit, ott nyugodtan kérdezhet...:) + van pár esetleges link, amin el lehet indulni...:) Így levelem végén szerintem minden 576 Fan és olvasó, valamint a magam nevében Boldog Karácsonyt kívánok az 576 Stábjának, s reméljük, hogy még nagyon sok évig tehetjük az 576 Kbyte decemberi számait a Karácsonyfa alá :) és PUEK :) (emlékzetek? Programgazdag....) ... away uff, én voltam: Stinger Mint az Stinger írásából is kiténik, az emulátorok révén egy egész korszak legteljesebb kifejeződésébe nyerhetünk bepillantást, míg a téma külön aktualitást élvez e-havi fight-áttekintésünk okán is. Aligha kérdéses, hogy az emulátor, romvadász kultúra mára már valóban külön műfajjá, ha úgy tetszik: szakterületté nőtte ki magát. Ember legyen a talpán, ki képes hatékony módon, szisztemátus sem mentes alapon eligazodni a hatalmas kínálat kebelén. Gondolok itt olyan dolgokra, mint pl.: létezik egy Callus nevű emulátor is, mely javarészt a Capcom féle anyagokat futtatja — ám megjelenését követően nem sokkal betiltották. Be lehet persze

szerezni, ám program-ellátottsága a MAME-hoz képest igen soványka. A MAME viszont mindent emulál, amit a Callus emulál. S akkor még nem beszélünk a csak ezen platformon fellelhető arcade klasszikusokról. Különböző az sem kizárt, hogy a Callus s MAME romok kompatibilitást élveznek, hiszen

ha jól tudom — nem kisebb szaktekintélytől hallottam, mint Martin — úgy ezen romok az eredeti arcade gépek által használt tárák 100%-os kópiájának foghatóak fel. Így bátran buzdítunk mindenkit, vesse bele magát az emulátorok világába — a csalódás esete eleve kizárt. Ezeket a romokat ugyanis irányított játékra tervezték. Semmi műspira, ráhangolódási kényszerűség. Csak a játék. Lebilincselő birodalom. Kérdéseitekkel, felfedezéseitekkel látogassátok a Stinger által is említett topicot, ez a genre örökérvényű figyelmet s törődést érdemel. Jól hallok? TRWin?! Kösz az infót, Stinger! Már izzítom is a War Gods romot. Első szabály: a vérbeli Emu szakember SOHA nem töröl le egyetlen, működéskeptelennek vélelmezett romot sem, lévén nem tudni mikor érkezik egy emulátor, mely vígan lepörgeti azt. Hajrá, emberek!

Irodalmi Alrovat

Kegyetlen rémálmok kínoznak téged. Képzletben rendőrök jönnek érted. De ez már nem álom, hiszen előttem állnak. Nem egy téves bejelentés, csak rád várnak. Homályos minden, úgy érzed: véged, A családtagok könnybe lábadt szemeit nézed. Kutatód bennük a szertefoszlott bizalmat, De nem látsz mást, csupán kételyt, és



síralmat.
Tehetetlen vagy akár egy darab kő,
Amikor odalép a kocsihoz a bizonyos nő,
Akit imádsz, hehe, tiszta szívből szeretsz,
Elbúcsúznál tőle, de már semmit sem tehetsz.
A szülők és a haverok nem értenek semmit,
A lány meg csak zokog: ez mindenkit megrendít.
Elindultok és ő csak zavartan áll.
Egy dolog biztat: hogy talán megvár.
A nagy balhék, a sok pénz,
De mond, mik azok amiket ezzel elérsz,
De mond mi ér ennyit, de mond mi az amit ebből felmutatsz,
Hogyha a sitten, egy cellában megrohadsz...
Nincsenek haverok, és nincsenek nők,
Csak ők vannak egyedül, egyedül ők.
Ők akik egytől egyig ugyanígy jártak,
Nem igazi haverok, csupán sorstársak.
Magányos vagy, és jön egy újabb péntek:
Be-, bevillanak az otthoni képek...
Elemészt a szüleid megóvó szava,
Magadba roskadsz: Ne sirj Mama!
Hiába senki se hallja,
A sok rács a szavaidat mind felfalja.
Egy mondatot találsz a falba vájva:
Az alvilágnak nincs romantikája...
Vakít a nap, ahogy kilépsz a fényre.
Virágokat találsz az utcába érve...
Leszakítás egyet, és fogadalmat teszel:
Nem csinálsz baromságokat,
becsületes leszel.
Csalódottan fogod fel, hogy minden más:
Rengeteg az újdonság, a változás.
Az utcába érve az egész tested megremeget,
Nem köszön már senki, elfordulnak az emberek.
A csajod, hehe, most eléd jön futva,
Hogy tényleg megvárta, de azt csakis ő tudja.
A jelenlétében igaz egy cseppnyi tüzet csiszol,
De már ez sem a régi, már benne sem bízol.
A szülők és a haverok nem változtak semmit,
És ez a dolog az ami a körülményen enyhít...
Örülsz, hogy kint vagy, de belül vérzel,
Jó a hangulatod, mégis rosszat érzel..
Álmatlan éjszakákat szül a sok-sok sértés,
Újra kiújul a múlt, s a kísértés.
Az éjszakádat dudálás kavarja fel,
A társaid jöttek haver, most menned kell..
Bár megfogadtad igaz azt, hogy nem mész el újra,
Most mégis rálépsz a bűnöző útra.

Egy mondatot motyogsz az autóba szállva:
Az alvilágnak nincs romantikája...
zombie-nyuszié

Itt jön egy üzletember:

Csőöő!! Tegnapi írtam remélem, azóta még te vagy a főszer. Ha nem akkor hali. Ugy vettem észre hogy kevés az olyan levél amiben dicsérnek titeket. Pedig megérdemelnétek a dicséretet. Ehelyett a sok tukó szidalmaz titeket, pedig az újság SIIIIIRRRRRÁÁÁÁÁLLLLYYY. A borítók egyre jobbak.
Hónapról-Hónapra jobbakat raktok be. Az előzetesek jók és felkeltik az érdeklődést. A cikkek sok információt tartalmaznak és a rovatok fűűűűű De sok málé szájú, csak fikázzák az amúgy tök király újságot. De máttól ennek vége mert itt lesznek és lecsapok mindenkre akinek nem tetszik valami. Már megvettem a hegesztőt na meg a spájszert. (hé!ó! És a vazelin?!) Ja tudom semmi sem tökéletes így ti se, de nem álltok messze tőle. Talán az egyetlen hiba hogy a csewibe olyanok írnak mint én ezért ingadozó a színvonal. De én mindig jókat szoktam rohogni rajta. Főleg a disco szervezés volt sirály. Ja továbbra is várom a választ mi a jobb egy gép vagy egy nő? (a gépnő) Illetve melyik az olcsóbb szórakozás? (hja, ha ez neked szórakozás...) Na itt egy téma a csewibe hátha így nem ugyanazokról fog szólni. A haverom szerint nem fogok bekerülni a csewibe. Léci rakj be és ígérem hogy ő és én is előfizetünk. Légy jó. by<kis pite> u.i kapsz wiskyt ha beraksz vagy inkább memória kell?
Mmmmm. Whisky one. Sétáló Jancsi, '89-ből. Szilveszteri leftővör. Hatásmechanizmus szintjén érdekes paradénak mondható Azonnal Őlő Méreg s Isteni Nedű között. Ergo memória kell. Nix apelláta. Következik — e havi fikaszeksőnünk, hogy mindenki bölcs legyen tőle.

Űlő Bika

Nem' tom mit akarsz te ott kistiam, mert eléggé botrányos vagy! Ezt most nem úgy értem, ahogy te gondold. Van ez a decemberi szám, abban a hírek című rovatrészben kb.: 20-szor volt benne a szó, hogy „ficsőr”, (a VargaB-ről beszélsz, figyelem, figyelem: a VargaB-ről beszélsz. a VargaB-ről beszélsz...) de mondjuk lehet, hogy csak nekem adott direkt ilyet az újságírósom! Namármost ebből következik, hogy a kenyér nem lesz olcsóbb. Az 576-tal amúgy bajom vajmi kevés akad.

Lenne viszont egy nagy: A cikkírók neve alá jó lenne odabiggyeszteni az email címeiket is! Remélem, fontolóra veszed eme megállapításomat a következő újság elkészítése során! Maradok itt ülve: Uff a nagy űlőember as Integral Sok ficsőrnek sok az alya, így a rovat vezetéséért is felelős VargaB valószínűleg megbabolázza majd őket. Második felvetéssel kapcsolatban annyit mondhatok, hogy megfigyeléseim szerint a Szerző szuverén joga eldönteni, mellékel-e művéhez email címet, avagy nem-e mellékel-e email címet-e. Én nem szoktam. De ha akarjátok, megmondom. Jó lesz?

Hali VargaB!
Előrebocsálom, hogy én nem veszem az 576-ot, a haveromét olvasom, de azért veszem a bátorságot véleményt nyilvánítani. Kicsit eluralkodott a GyZ-mánia a KByte berkeiben (nem is tudtam, hogy ilyen szavakat is ismerem... :)). Nekem speciel kicsit túl durva a stílusa, de ez izlés dolga. (akkó' meg miccószebe? ☺) Az viszont sokkal jobban zavar, hogy a cikkírók stílusa egyre inkább... mondjuk ki, sznob. Gondolok itt arra, hogy egy átlag cikkben 3,14159-szer (durva becslésben...) szerepelnek a filing, game, ficsőr szavak, amiknek szép magyar megfelelőik vannak - minek ez az „idegenajkúság”? Most már nem vicces az sem, hogy fonetikusán írjátok le őket - innen már TÉNYLEG csak egy lépés az „áták, ikszpé, medzsisz ájtem”-tipusú szavak gyakori használata. Azok a bizonyos címlapok pedig tényleg jók voltak, de miért nem csináltok még olyant?? Ez amúgy nem egy fikázó levél, jó az újság meg minden - de unalmas, gondolom, mindig ezt olvasni... :) Udv:
----- Borisz
Üdv Néked, Borisz! Tény s való, hogy létező problémákat feszegetsz. Ahogy egy világszerte roppant elismert műfordító mondta volt — s meg kell mondjam, szégyellem hogy nem vágom a nevének kapásból — a világon két féle író létezik. Fegyelmezett, s fegyelmezetlen. Előbbi a lehető legnagyobb alázat, mintegy a téma/feladat által megkövetelt tisztelet jegyében veti monitorra első, köztes, sőt utolsó karaktereit is — míg utóbbi — jó esetben — szintén így jár el, ám nem áttolja magát időnkénti fegyelmezetlenségre ragadtatni. Így, csupán két megközelítés ez, melyeket lehet jól, átlagosan, és

sz*rul művelni. Az általad említett, fonetikusán írt angol szavak értelemszerűen a fegyelmezetlen kategóriába tartoznak, s igazad is van: orrvérzésig ismételtetni őket nemhogy unalmassá, ám esetenként irritatívvá is válhat. Éppen itt körvonalazódnak a szerző egyéni adottságai: vajon képes-e kellő mértékben tartani be a határvonalakat annak érdekében, hogy készülő írása se nyársat nyelt alak benyomását, se olcsó poénokon verbális maszturbációt végző elem benyomását ne keltse. S mindennek tetejében, egy jó írás képes kell legyen megfelelni a kőkemény szakmai szempontoknak is. Ám az első s legfontosabb az alázat. Ennek hiányában sem fegyelmezett, sem fegyelmezetlen szerzőnek nem lehet sansza jó írást tenni le az asztalra. Hogy bizonyos szám olvasásakor szinte megfullasztottak téged a fegyelmezetlen megközelítés hozadékai s sajátosságai, bizony a kérdéses szerző hibája, aki ezek szerint nem megfelelő érzékkel, mondhatnók töményen adagolta ezen jegyeket. Persze itt is fennáll annak veszélye, hogy két, egymástól független írásban viszonylag rövid időn belül elhangzik tucatnyi, egymással szoros párhuzamot mutató kifejezés. Ennek is az olvasó issza meg a levét. Itt jön be ugye a másik faktor, mennyire is bizonyul leleményesnek a cikkíró szakember. Merthogy. Valamelyik madár bedob egy jól hangzó figurát, nem különösebben nehéz, mondhatni hálás feladat lenyúlítani azt. Mint ahogy én is lenyúltam a genrét Ender Wiggintől. (Pedig csak egy hónapon múltott...) Innentől a kérdés az marad, a szerző mikor is produkál rózsakiütést egy efféle, elegánsnak vélelmezett kifejezés használatakor. Mert van olyan, hogy soha — ő még mindig nagy boldogan használja, s azt hiszi, hogy ő most jól nyomja magát — holott az olvasó már a garatját piszkálgatja egy fakanállal. Ez is csak adottság kérdése. Én szoltam, innentől fogva már a cikkíró szakembereknek múlik, vajon tényleg jó ötlet-e leírniuk egy frappánsnak tartott, úgymond nagylaza „szavat”, amit már 65546-szor leírtak ők, avagy valaki más. Izé... vajling. Sőt: sorompó.

HÁDEDÁDÉÉÉÉÉÉÉ!
(hádemánéhódánhádedádémááááá)
Csao minden

576 (8765757554456) KByte
Teamnak, fannak, meg nem fannak
is (Nem fanok, kérem jelenjenek meg
nyilvános kövezésünkre, köveket ne
felejtsek elhozni)
Na lenyeg: TÓRIÁSI nagy
problemával fordulnék feléd...
még hozzá azzal, hogy túl jóra sikerült
a KByte... és miel wan barátnóm
a suliban (hat ez wan megcsalom a
KByte-t :) és miel az órákon inkább
a 576-ból művelődik inkább az
ember, minthogysem odafigyelne az
Egysejtű prokarioták szaporodásáról
szóló kiselőadásra...
Naszóval olvasgatom a KBytet a
padban, mire csajom foglya és
kiwes a kezemből, hogy: „milyen
szemetet olvasok én órán?!?”
Beleolvasott és ... és megtörtént!
AZOTA NEM KAPTAM WISSZA
TÖLE!!! Nem tudok vele beszélni
mert: „Várj ezt a cikket meg
elolvasom”
Úgyhogy ezúton kernek tőled
tanácsot, HOGY WEGYEM RÁ
HOGY NE A 576-OT
OLWASSA?????
Kerlek segíts NAONagy
problemámon!
Peace:=-HUF=-felszemu indian
Add meg a cicának a számomat —
garanciális megoldás.

Itt jön ehavi Meghökkenítő Fotónk,
reményeim szerint az azt szemlélő
egyedek — nem kis — örömére.



Megfektetés: macska, sörszopharban.

Tsövi VargaB.!

Szerintem óriásit cumtam amikor
számítógépet vettem.
Korábban Playstationom volt.
Imádtam. Amiatt a szerkezet miatt
lettem játékfüggő. Igen ám, de
a PS piac lassan meghal, ideje
volt váltani. Vettünk számítógépet
(véleményem szerint egész jól). De
mégis pofára estem. Szerintem a PS2
sokkal jobb befektetés lett volna.
Így kifizettem 300 000 Ft-t. És
nagyjából ugyanazt kaptam, amit
most (1 évvel később) 90-100 000-ért
is megkaphatnám. Megvettem az 576

Konzolt (csak hogy tudjam mi újság)
És milyen játékokat nyomnak ki a
PS2-re? Extermination, The Bouncer,
Onimusha (vagy vmi ilyesmi). És
számítógépre? Semmi ilyesmit. De
nem ám! Igaza van az egyik
olvasónak: a számítógépes címek
megjelennek PS2-re, de a PS2-s
címek nem jelennek meg szám.gépre.
És ez KIBABRÁLÁS A KÖBÖN.
Persze rá lehet fogni (mint ahogy rá
is fogtad), hogy eljön majd az idő,
amikor PS3-ra kell lecserélni. Igen, de
ez legfőképpen 4-5 év múlva következik
be.
Ezzel szemben a számítógépet szinte
félvényként fejleszteni kell, hogy
versenybe (vagy legalább látótávolság)
maradhass, és tud élvezhető szinten
tolni a gémet. Szóval az az igazság,
hogy én is elég pesszimista vagyok
a számítógépes játékok terén. Sokkal,
de sokkal jobban megéri egy PS2.
Namindegy. Kíváncsi vagyok meddig
bírija még a számítógépes piac.
Szerintem nem sokáig.
Cső: Chester
No, újra előkerült egy örökzöld,
ráadásul meglehetősen komoly,
borús hangvételben. Érdekes egy
téma lehetne ez, ha nem lenne
érdektelen téma. Mint azt Chester
is kifejté, a PC legfőbb sajátossága
s különlegessége éppen „nem-
állandó” jellegében áll. A konzol
egy abszolút praktikus, sőt a ma
vezető gépeit szemlélve, abszolút
erős platform, ám ne feledjük:
minden egyes felkelő nap révén
gyengül az ezen játékgépek lelkeül
szolgáló, s esetükben: fix hardver.
Így rendelkeznek egy olyan
tulajdonsággal, melyet a PC még
hírből sem ismer — ezen
tulajdonság pedig, a konzol
hardvere által képviselt „összerő”
lehetőség kifizetési ideje. Azaz,
mekkora idő távlatából is fogjuk
szemrehőgni az egyszeri
kereskedőt azért, mert ránk akarja
szózni az időközben elavult
masinériát. A relatív közelmúlt
konzolkirálya, a PS1 ugyan mind
szoftverellátottsága, sőt némi
jóindulattal, mind képességei révén
megelégedésére válhat a ma
játékosának is, mégis jobban
érezni magát egy PS2 mellett.
Ez garantált. S ahogy VargaB
mondta, bizony eljő az idő, mikor
PS3-at kell vásárolnunk, s a most
futó csúcskonozol váltja fel a ma
PS1-ét, s avanszál középkategóriás
platformmá. Itt szokás érvélni a PC
időről-időre rohamosabb ütemű
fejlesztéséről, illetve az ezen
hozadékkal járó anyagi
vonzatokról. Hogy ugyebár: „Minek
vegyek GeForce3-at, ha annak ára
egy PS2-ével vetekszik?!” Nos,
semmi sem kötelező — mint
mindig, ezen kérdés tükrében is
a vásárló belátására van bízva,

mire költi a dellát. Egyáltalán
nem mindegy azonban, miről is
beszélünk: gazdaságosságról,
avagy minőségről. Mert tetszik,
nem tetszik: a ma még
csúcsteljesítményű
konzolplatformok feje felett kivétel
nélkül, kérelhetetlenül ketyeg az
óra, míg ez idő alatt a PC piac mind
durvább s durvább termékekkel
jelentkezik. A fejlődés valóban
követhetetlen. Mindez akkor
okoz(hat) gondot, ha a vásárlónak
aktuálisan nincs módja egy
csúcsteljesítményű PC
megvételére, melynek árából
egyébként cakkumpakk alapon
alighanem két konzolra is szert
tehetne. Ám a lehetőségek, a
perspektívák picit PC-nk
tekintetében határtalanok.
Emlékezzünk, hányszor énekelték
már meg a PC halálát, ennek
ellenére máig is vezető szerepet
tölt be a szórakoztató informatika
berkeiben. Ha engem kérdeztek,
ez így is marad. Nem látom
különösebben nagy gáznak az „a
kedvenc stuffom csak konzolra
jelenik meg, affene...” kérdéskört
sem. Sőt, azt mondhattam rá:
még jóhogy! Nem kell hozzá nagy
marketing-készség hogy az ember
bele merjen gondolni, mekkora
pénzek is cserélnek gazdát
licenztulajdonosok, fejlesztők,
valamint az egyes
konzolplatformok közvetlen
érdekeltei között annak érdekében,
hogy csak s kizárólag PS2-re,
avagy X-Boxra jelenjen meg egy
cím. Ez tartja ugyanis életben a
konzolokat, embereket! Hát hűlye
leszek PS2-t venni, ha otthon is
tolhatom az Ecco the Dolphin.
Ha viszont Martin beizítja azt
a HQ-n, úgy az én elmében
is megfogalmazódhat egy VargaB
féle alapvetés: „Nézzedmán’ ezt
a grafikát — ezért, és a Grand
Turismo 3-ért lehet, hogy veszek
egy PS2-t.” (Az a Grand Theft Auto 3
volt. Te okos ☺) S ahogy elnéztem
azt a delfines cuccot, bizony
mélyszélesen megértettem az
álláspontját. S noha nem vagyok
konzolszakember, mégsem tartom
túlzásnak azt állítani, hogy addig
virágzik egy platform, míg havi, de
legalábbis kéthavi
rendszerességgel képes
felmutatni egy kizárólagos címet.
Aztán egyszer csak valaminek
vége — s az Activision bejelenti,
hogy hamarosan megjelenteti
Spiderman című PS1 játékát PC-re
is. Vajon miért? Kérném: mert
akkor már sz*rnak a PS1-re:
Spiderman megvolt, himbálódzott,
ennyit kaszált, nagyjő, kifutott,
csináljunk újat PS2-re,
licenzszerződés lejár, übernagyjő,
elsűjtjük PC-n is, Spiderman

megvan, himbálódzik, kaszál,
dejőkvoltunk. S így, mint ahogy
a PS1 virágzásáért többek között
Spiderman kezkeskedett a
közelmúlt során, úgy most a
Tony Hawk III kezkeskedik a PS2
virágzásáért. Így egy darabig
szinte biztos, hogy annak PC
változatához hozzá sem
szagolhatunk. Hiába is van
ellenben a konzolpiac nyakán
a Tony Hawk III, az alkotók
már meg is kezdték a negyedik
epizód munkálatait. S ha majd
megjelenik a Tony Hawk IV, úgy
nem lepne meg különösebben, ha
röviddel bemutatkozását követően
a sorozat harmadik tagjának PC
változatát is CD olvasónkba
tömködhethetnénk. Maradt még
Chester azon felvetése, mely
szerint számos nagy név debütál
egyidőben a konzol s PC piacon,
ám számos cím csak s kizárólag
konzolokon hozzáférhető. Ja, most
látom, ennek lehetséges okait
boncolgattuk mostanál — apróbb
kiegészítés jön. Szóval, a helyzet
azért korántsem olyan egyértelmű
ezen szempontból sem, hogy
komoly alapunk lehetne
kategorikusan kijelenteni ezt. A
hálózati játék fogalma tegnap, ma,
s feltehetően holnap is egyet fog
jelenteni a PC-vel, mely játékokat
emberek millió és millió játszik
nap mint nap (Nana, azért ez nem
teljesen helytálló, ha tekintetünket
egy kicsit az ikszboksra fordítjuk!!!)
. Elég csak rájuk gondolnunk,
hogy megállapíthassuk: már ezen
tömegek pusztá léte is élteti a PC-s
játékpiacon. S igaz ugyan hogy
a korszerű konzolok java része
képes kezelni a világhálót, ám
az ezen kapcsolat által képviselt
rugalmasság, testreszabhatóság,
sőt általános hatékonyság a PC
nyomába sem ér. Nincs is ezen
mit csodálkozni — a konzolokat
nem erre találták ki. Így, a jövő
tekintetében szerintem minden
marad a régiben — még durvább
konzolokat, még durvább PC
perifériákat s kiegészítőket
várhatunk a jövő éveitől, míg egy
napon eljő a pillanat, hogy valami
ragacos kis cuccot helyezünk
fel az asztalra, melyen az Intel
BioPro V222 felirat szerepel, s
egyetlen tizedmásodperc alatt
98765432123456789 műveletet
hajt végre. Akkor majd
visszatérünk a konzolháborúra.
Addig is javallom, szegezzük
tekintetüket azon őőő... dolgokra,
melyek ebből az egész
produkciónál igazán érdekelhetnek
minket. Úgy hívják őket: játékok.

VISZLÁT!

GyZ



Grandia 2

Ha minden jól megy, jövő hónaptól végre egyszer s mindenkorra elfelejtkezhetünk a Battle of Youstrass, Holy Swords féle mangarémekről — érkezik ugyanis a PS2-n hatalmas sikereket aratott Grandia 2 PC átirata. Csak a Final Fantasy sorozathoz mérhető igényesség s összetettség jellemzi az érkező művet, mely remélhetőleg képes lesz végre a manga esszencia játék-alapú megcsillogtatására. Várju. Várju. (Várjuk. Étted, Bévisz?) Bocs.

Destroyer Command

A fellegeket követően módunk lesz figyelemmel kísérni a Második Világháború eseményeit a tengereken is. Az Egyesült Államok hadintengerészetének korabeli Rombolói — Navy Destroyer — a Német U Hajókkal folytatnak szinte már epikus csatasorozatokat a Csendes Óceán északi területeinek megszerzéséért. Nem Tetris, nem videópóker — szimulátor a javából!



Darkened Sky

Nem mindennapi ötlettel érkezik a Darkened Sky — fajtájára nézve puzzle alapú kalandjáték. A jövő hónapban várható mű öt, egymástól gyakorlatilag független világot kínál, melyek mindegyike négy-négy további nos — alvilággal rendelkezik. Kézzel rajzolt, nagy felbontású hátterek, rugalmas kezelhetőség, s remélhetőleg: minőségi történetek teszik a darabot a jövő hónap ígéretesebb jövővényévé.

Car Tycoon

Új hónap, új tycoon játék. Ezúttal az autótérvezés/gyártás/értékesítés mélységeiben mártózhatunk meg, s tehetjük ezt a korkövetelményeknek megfelelő prezentációs jegyek tükrében. Állítják az alkotók. Hogy mit állítunk mi? Jövő hónapban kiderül.



TOPILISTÁK

ANGOL TOP 5

1. Return to Castle of Wolfenstein (Activision)
2. Harry Potter (EA)
3. The Sims (EA)
4. Empire Earth (Sierra)
5. Pool of Radiance (UBI Soft)

USA TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. The Sims: Hot Date (EA)
3. The Sims (EA)
4. Roller Coaster Tycoon (Infogrames)
5. Civilization 3 (Infogrames)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Medal of Honor (EA)
2. Return to Castle of Wolfenstein (Activision)
3. Trainz (Strategy First)
4. MechWarrior 4 exp. (Microsoft)
5. Comanche 4 (Novalogic)

2001 legjobb játéakai a GAMESPY értékelése alapján:

Legjobb Akció játék:

OPERATION FLASHPOINT (Codemasters)

Legjobb Sport játék:

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 (Eidos)

Legjobb Szerepjáték:

DARK AGE OF CAMELOT - MMORPG (Sierra)

Legjobb Kiegészítő:

BALDUR'S GATE 2: Throne of Baal (Interplay)

Legjobb Szimulátor:

IL-2 STURMOVIK (UBI Soft)

Legjobb Stratégia:

CIVILIZATION III (Infogrames)

MÁTRIX

AKCIÓFIGURÁK

Keresd az
576 Shopokban!



~~3999,-~~



1999,-/db

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK!
2002 MÁRCIUS 20.-ÁN
AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ
ÁRKÁD ÜZLETKÖZPONTBAN



West End City
Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Mammut 2 Bev.
Központ
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76



Nagyker
Budapest XIII. Gergely
Győző u. 17
Tel.: 329-53-03



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

I SSN 0865-8226



9 770865 822000